Stefan Feld
City Collection
4

# MARRAKESH

**Ein Würfelturm-Spiel für 2–4 Spieler ab 14 Jahren.**

## Spielbeschreibung

**In Marrakesh gibt es einiges zu tun!**

Nutzt die Assistenten, um euren Einfluss in der Koutoubia-Moschee und im Bahia-Palast zu steigern. Konsultiert die Gelehrtenschulen, um Schriftrollen mit einmaligen oder dauerhaften Vorteilen zu erhalten. Streift durch die Souks und feilscht mit den Händlern um wertvolle Luxusgüter. Besucht den Marktplatz Djemaa el Fna mit seinen Wasserverkäufern, Geschichtenerzählern, Schlangenbeschwörern und Gauklern. Entdeckt Oasen in der Sahara und befahrt den Fluss Tensift. Aber vergesst bei all dem nicht, die Bevölkerung zu entlohnen sowie mit Datteln und Wasser zu versorgen!

*Die als „Perle des Südens“ bekannte Stadt im Südwesten Marokkos wurde im Jahr 1070 gegründet und gehört zu den vier Königsstädten des Landes. Der Landesname „Marokko“ selbst lässt sich direkt vom Städtenamen Marrakesh ableiten. Die Altstadt sowie die Agdal-Gärten und der Menara-Garten gehören seit 1985 zum UNESCO-Weltkulturerbe.*

# Spielmaterial

- **1 Spielplan**

- **1 Würfelturm**
  *bestehend aus einem Turm mit zwei Zwischenebenen und einem Trichter*

  *Aufbauanleitung:*
  *Siehe Seite 15!*

- **1 Würfelturm-Basis**
  *bestehend aus einer Basis mit drei Mauern zum Hochklappen und zwei einzelnen Mauerteilen zum Einstecken*

- **4 Persönliche Tableaus**
  *1 je Spielfarbe*

- **4 Vorratstableaus** – *1 je Spieler*

- **4 Sichtschirme**
  *1 je Spielfarbe*

- **26 Spielfiguren**

  *6 je Spielfarbe:*
  *3× Assistent,*
  *1× Imamschüler,*
  *1× Sultanshöfling,*
  *1× Fischer*

  *Für Erweiterung 2:*
  *1× Sultan (weiß)*
  *1× Imam (schwarz)*

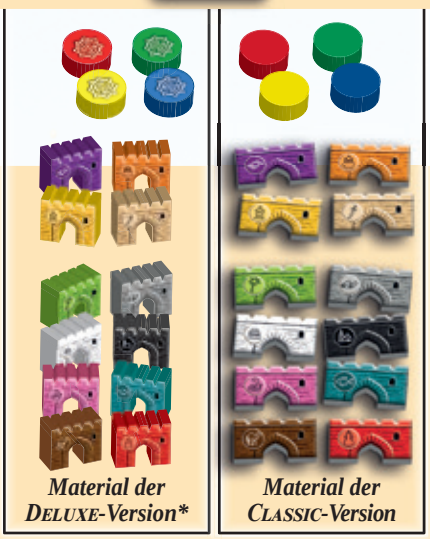
- **1 Brunnenplättchen**
  *Für Erweiterung 2 (siehe S.16)*

- **4 Punkte-Marker**
  *1 je Spielfarbe*

- **32 Stadttore**

  *2× lila, orange, goldgelb und beige*

  *3× hellgrün, grau, weiß, schwarz, rosa, türkis, braun und rot*

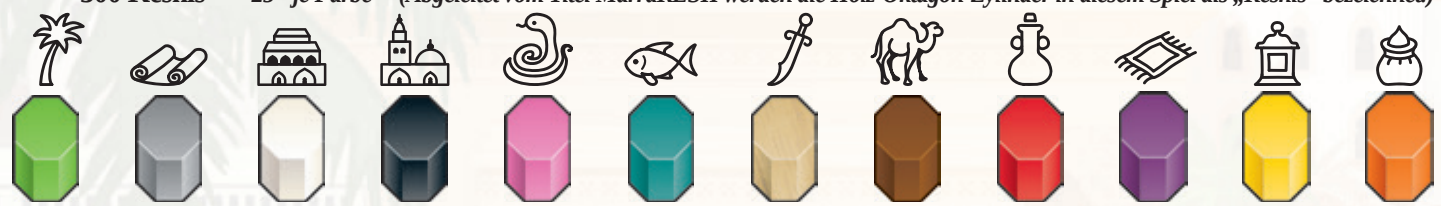


*Material der Deluxe-Version**

*Material der Classic-Version*

**In diesem Kapitel wird sowohl das Material der Deluxe-Version gezeigt als auch das der Classic-Version. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der Deluxe-Version verwendet. Das Deluxe-Material kann auch gesondert erworben werden. Weitere Informationen dazu auf den Seiten 18–19.*

- **300 Keshis**** *25× je Farbe* *(Abgeleitet vom Titel MarraKESH werden die Holz-Oktagon-Zylinder in diesem Spiel als „Keshis“ bezeichnet.)*



*Dattelpflücker* | *Gelehrter* | *Adliger* | *Geistlicher* | *Gaukler* | *Angler* | *Wächter* | *Karawanenführer* | *Wasserverkäufer* | *Teppich* | *Leuchte* | *Gewürz*

*Waren*

***Alle Ressourcen und Keshis gelten als unbegrenzt. Sollten euch bestimmte Ressourcen ausgehen, behelft euch mit passenden Ersatzmaterialien. Sollte der seltene Fall auftreten, dass sich keine Keshis einer bestimmten Farbe mehr im Vorrat befinden, könnt ihr um den Vorrat aufzufüllen Keshis dieser Farbe von euren Tableaus gegen Keshis einer anderen Farbe aus dem Vorrat tauschen. Sie gelten aber weiterhin als Keshis in der Farbe des Bezirks.*

*Hinweis: Um eine bessere Unterscheidbarkeit der Farben zu ermöglichen, sind die Keshis in den Beispielabbildungen in dieser Anleitung und auf weiteren Spielmaterialen oft mit einem Symbol dargestellt. Diese Symbole sind jedoch NICHT auf die eigentlichen Holzkeshis aufgedruckt!*

- **120 Ressourcen***

*40× Wasser* *40× Dattel* *40× Dinar*

*Deluxe** *Classic* *Deluxe** *Classic*

- **4 „100/200“-Punkte-Plättchen**
  *1 je Spielfarbe*

- **72 Gelehrten-Schriftrollen**

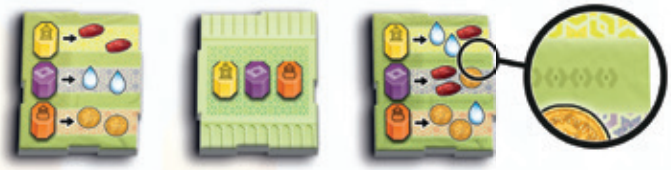
*21× grau* *21× gelb* *18× rosa* *12× orange*

*Rückseiten*

- **25 Luxuswaren**

*Prunkschuh* *Tajine* *Schmuckdolch* *Öllampe* *Halskette*

- **12 Wechselstuben**



*Basisspiel* *Rückseite* *Für Erweiterung 3 (siehe S.16)*

- **4 Zuschauer-Scheiben** *Rückseite (violett)*

*Für Erweiterung 4 (siehe S.17)*

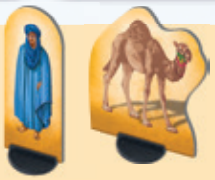
- **12 Versorgungs-Plättchen**

*Rückseite*

- **9 doppelseitige Fluss-Plättchen** – *je 3× für:*

*1. Durchgang* *2. Durchgang* *3. Durchgang*

- **1 Durchgangs-Marker** *(Stefan-Feld-Figur)* **&** **1 Runden-Marker** *(Kamel)*



- **30 Oasen**

*Rückseite*

- **12 Wüstenstädte**

*Rückseite*

*Für Erweiterung 5: „Wüstenstädte“ (siehe S.17)*

- **8 Abdeckplättchen**

*4× „Oase“* *4× Wüstenstadt* *Je 1 pro Spieler*

- **20 Stufen-Plättchen**
  *Für Erweiterung 1 (siehe S.16)*

**Hinweis:** Diese Plättchen können auch dazu verwendet werden, um während des Spiels die im Vorrat liegenden unterschiedlich farbigen Keshis zu kennzeichnen. So kann man die Keshi-Vorräte der einzelnen Farben besser auseinanderhalten.

- **1 Stoffbeutel**

- **1 Spielregel & 1 Glossar**

## Spielidee und Spielziel

**Marrakesh** wird in drei Durchgängen mit je vier Runden gespielt:

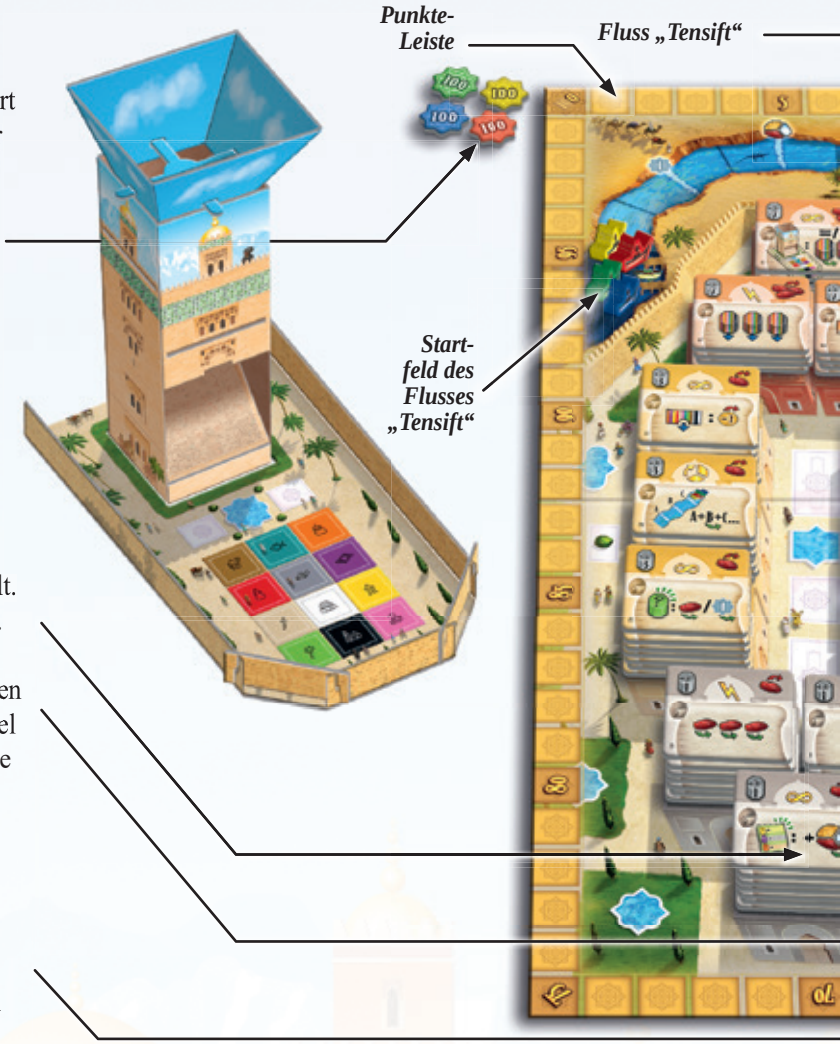
In jeder Runde bestimmt ihr mit euren Assistenten, welche Bezirke ihr auf eurem persönlichen Tableau nutzen wollt. Eure Keshis bestimmen dabei neben dem Einsetzfeld der Assistenten auch die Effektivität, mit der ihr die ausgewählte Bezirksaktion ausführen könnt. Dazu werft ihr die von euch ausgewählten Keshis in den Würfelturm und wählt anschließend aus den unten herausgefallenen Keshis eure Favoriten aus.
Zum Schluss jedes Durchgangs müsst ihr die Bewohner eurer Bezirke mit Dinaren, Wasser und Datteln versorgen. Zudem können euch eure Fischer wertvolle Boni liefern.

Wer nach drei Durchgängen die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.

**Hinweis:** Wir nutzen in dieser Anleitung das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff, damit der Text möglichst kurz und gut lesbar bleibt. Selbstverständlich sind damit Mitspielende **aller** Geschlechter gemeint.

# Spielaufbau

## Allgemeines Spielmaterial




**1)** Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
Die **Würfelturm-Basis** wird neben dem Spielplan platziert und der **Würfelturm** in die vorhandene Aussparung der Basis gestellt.

**2)** Die **„100/200“-Punkte-Plättchen** werden neben die Punkte-Leiste gelegt. Umrundet ein Spieler während des Spiels die Punkte-Leiste, nimmt er das Punkte-Plättchen seiner Farbe zu sich und legt es mit der Seite „100“ neben seinem persönlichen Tableau ab. Bei einer weiteren Umrundung dreht er das Plättchen auf die „200“ Seite.

**3)** Die **Gelehrten-Schriftrollen** werden nach ihren Rückseiten sortiert und getrennt voneinander gemischt. Dann werden sie in je 3 gleichhohe, verdeckte Stapel auf die entsprechenden **Gelehrten-Schulen** des Spielplans verteilt. Von jedem Stapel wird die oberste Schriftrolle aufgedeckt.

**4)** Die **Wechselstuben** werden verdeckt gemischt. Dann werden 3 Wechselstuben zufällig gezogen und als verdeckter Stapel auf das **Wechselstuben-Feld** gelegt. Die oben liegende Wechselstube wird aufgedeckt.
Die übrigen Wechselstuben werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

**5)** Die **Luxuswaren** werden verdeckt gemischt und in 5 gleichhohen verdeckten Stapeln auf den **fünf Souk-Läden** auf dem Spielplan verteilt. Anschließend wird von jedem Stapel die oberste Ware aufgedeckt.

## Persönliches Spielmaterial

**9)** Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe:
**1 persönliches Tableau, 6 Spielfiguren, 1 Punkte-Marker, 1 Sichtschirm** sowie **1 Vorratstableau** und **1** beliebige **Zuschauer-Scheibe.**

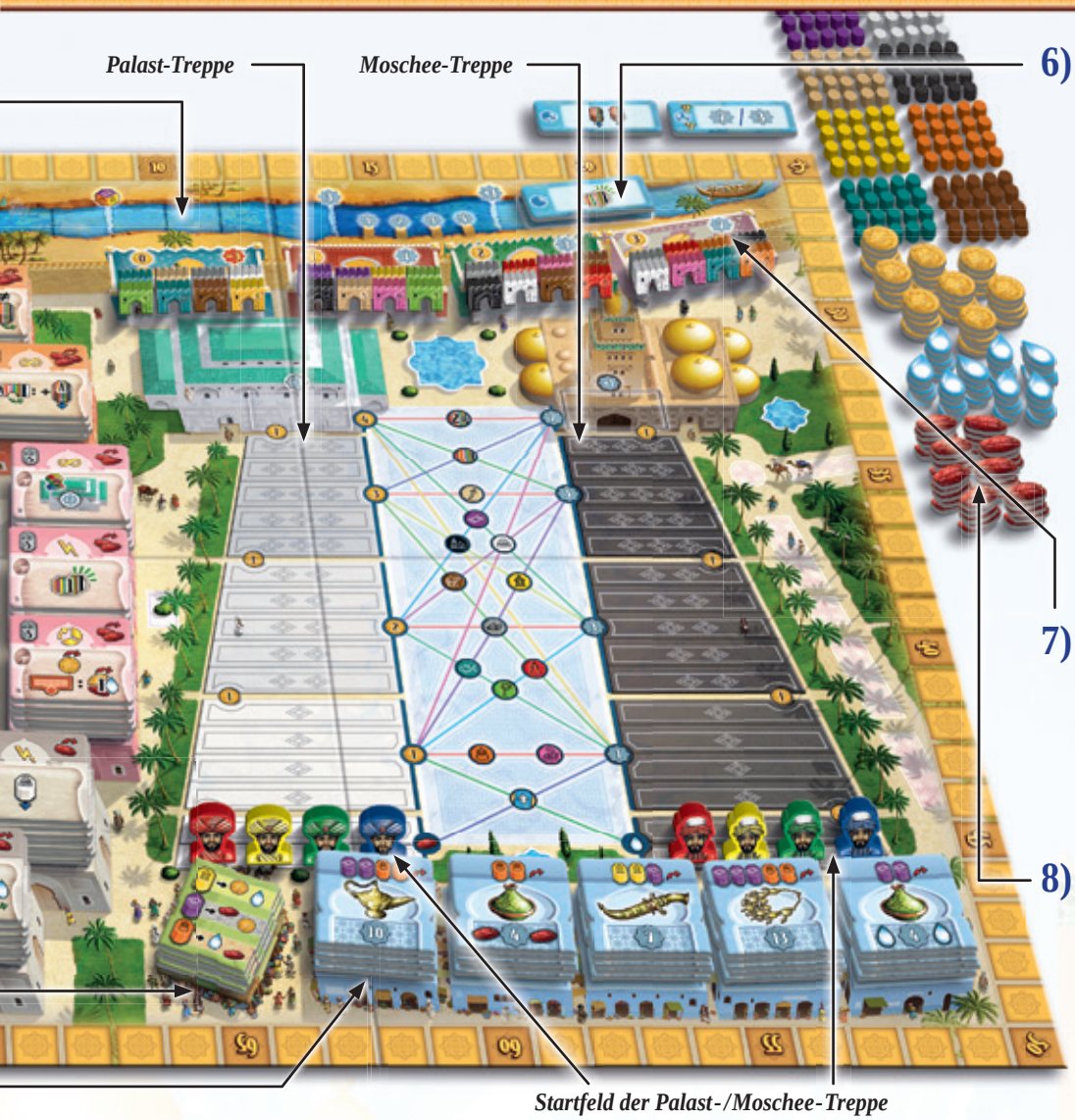
**10)** Der **Punkte-Marker** kommt auf das **Feld 10** der Punkte-Leiste.

**11)** Auf dem Spielplan werden je Spieler 3 Figuren eingesetzt:

- Der **Fischer** auf das Startfeld des **Flusses „Tensift“**
- Der **Imamschüler** auf das Startfeld der **Moschee-Treppe**
- Der **Sultanshöfling** auf das Startfeld der **Palast-Treppe**

**12)** Die übrigen 3 Figuren sind die **Assistenten** und kommen neben das persönliche Tableau.

**13)** Die **Oasen** werden verdeckt gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler 6 Oasen und legt diese, ohne sie sich anzuschauen, verdeckt auf die vorgesehenen Felder in der Sahara auf seinem persönlichen Tableau. Die übrigen Oasen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.




**6)** Die **Fluss-Plättchen** werden getrennt nach ihren Durchgangssymbolen nacheinander in den Stoffbeutel gegeben. Dann wird je Durchgangssymbol 1 Plättchen gezogen. Die 3 gezogenen Plättchen werden mit einer beliebigen und im Spiel aktiven Seite nach oben neben den Spielplan gelegt. Nun wird das Plättchen für den ersten Durchgang am rechten Ende der Flusses „Tensift" platziert. Die übrigen Plättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Für das erste Spiel werden die Plättchen mit den Nummern 01, 03 und 05 empfohlen.

**7)** Die **Stadttore** werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Für jedes **Werkstatt-Feld** auf dem Spielplan werden 8 Stadttore aus dem Stoffbeutel gezogen und auf dem entsprechenden Feld platziert.

**8)** Die **Ressourcen** (Wasser, Dattel, Dinar) und alle **Keshis** werden sortiert und als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

**14)** Das **Vorratstableau** wird direkt oberhalb des persönlichen Tableaus angelegt. Links befindet sich der persönliche Ressourcenvorrat. Rechts daneben werden im folgenden Spielverlauf beim Pfeil links beginnend die aktivierten Oasen abgelegt. Nun werden 8 Keshis, je einer pro Farbe außer gelb, lila, orange und braun, in den Stoffbeutel gegeben. Daraus zieht jeder Spieler **2 zufällige Keshis** (im Spiel zu Zweit je 3 Keshis), die er in beliebiger Reihenfolge auf die Keshi-Abbildungen der Oasenablageplätze stellt.

**15)** Die **Zuschauer-Scheibe** wird mit der rosa Seite nach oben in beliebiger Ausrichtung auf dem großen Platz des persönlichen Tableaus platziert. (Für die Verwendung der violetten Rückseite siehe S. 17.)

**16)** Die **Versorgungs-Plättchen** werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Plättchen, die er oben an sein Vorratstableau anlegt. Anschließend schaut sich der Spieler alle seine Versorgungs-Plättchen an und entscheidet sich für eines davon, welches er jetzt aktiviert, indem er es aufdeckt. Die beiden anderen bleiben zunächst verdeckt daneben liegen.

**17)** Dann nimmt sich jeder Spieler je **1 Wasser, 1 Dinar und 1 Dattel** sowie je **1 Keshi in jeder der 12 Farben.** Die Keshis kommen hinter den Sichtschirm, die Ressourcen werden im persönlichen Vorrat auf dem Vorratstableau abgelegt.

**18)** Zum Abschluss wird auf beliebige Weise ein **Startspieler** bestimmt. Er erhält sowohl den **Durchgangs-** als auch den **Runden-Marker.**

# Spielablauf

Dies ist ein allgemeiner Überblick über den Spielablauf. Er eignet sich später auch zum Nachschlagen der wichtigsten Regeln und Auffinden der zugehörigen Regelseiten.

Marrakesh wird über **drei Durchgänge** gespielt.
Jeder Durchgang unterteilt sich in **vier Runden**. Startspieler einer Runde ist der Spieler, der den Runden-Marker (Kamel) besitzt.

Jede Runde gliedert sich wiederum in **vier Phasen**:

## Keshis auswählen & Assistenten einsetzen (S.7)

Alle Spieler wählen gleichzeitig je 3 ihrer noch hinter dem Sichtschirm stehenden Keshis aus und nehmen sie in die Hand. Haben alle gewählt, zeigen sie ihre Auswahl vor und stellen ihre 3 Assistenten auf die den Keshifarben entsprechenden Bezirke auf ihrem persönlichen Tableau. Anschließend erhält ein Spieler die ausgewählten Keshis aller Spieler und wirft sie gemeinsam in den Würfelturm hinein.

## Keshis nehmen & einsetzen (S.7)

Nachdem die Spieler die herausgefallenen Keshis im Würfelturmauslauf farblich sortiert haben, teilen sie diese in Spielerreihenfolge untereinander auf: Reihum darf jeder Spieler **bis zu 2 Keshis einer Farbe** nehmen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Spieler alle Keshis unter sich aufgeteilt haben. Die gewählten Keshis werden sofort in den jeweiligen Bezirken des persönlichen Tableaus eingesetzt.

**Wichtig:** Wenn ein Spieler einen grünen, rosa oder braunen Keshi einsetzt, erhält er sofort den im jeweiligen Keshi-Feld gezeigten **Einsetzbonus.**

## Assistenten nutzen (S.8)

Reihum nutzt jeder Spieler seine 3 Assistenten in beliebiger Reihenfolge.
Je Assistent hat der Spieler 2 Möglichkeiten:

- Einen dem Bezirk entsprechenden neuen **Keshi** aus dem Vorrat **nehmen und einsetzen** (und ggf. den **Einsetzbonus** erhalten) oder
- die **Bezirksaktion** ausführen.

Vorher erhält der Spieler auf jeden Fall 1 Wasser, sofern er in diesem Bezirk bereits einen roten Wasserverkäufer platziert hat.

## Flussbonus & Rundenende (S.13)

Alle Spieler, die mit ihrem Fischer auf dem Fluss zumindest die erste helle Stromschnelle überquert haben, erhalten jetzt einen Bonus. Anschließend gibt der bisherige Startspieler den Runden-Marker (Kamel) an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Dieser wird Startspieler der neuen Runde.

Nachdem vier Runden absolviert sind, befinden sich keine Keshis mehr hinter den Sichtschirmen. Jetzt folgt die **Durchgangswertung** und die Vorbereitung auf den nächsten Durchgang.

Nach einer Durchgangswertung gibt der Spieler mit dem Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) diesen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Danach erhält der Spieler mit der Stefan-Feld-Figur auch den Runden-Marker (Kamel). Er beginnt die 1. Runde des nächsten Durchgangs.

Nach dem 3. Durchgang ist das Spiel im Anschluss an die 3. Durchgangswertung zu Ende. Es folgt noch eine **Schlusswertung**, in der die Spieler weitere Punkte erhalten können.

Der Spieler, der nach der Schlusswertung die meisten Punkte besitzt, hat diese Partie Marrakesh gewonnen.

# Ablauf einer Runde

Eine Runde gliedert sich in vier Phasen in der folgenden Reihenfolge:

**Keshis auswählen & Assistenten einsetzen** — **Keshis nehmen & einsetzen** — **Assistenten nutzen** — **Flussbonus & Rundenende**

Der Spieler, der den Runden-Marker besitzt, ist für die gesamte jeweilige Runde Startspieler.

## Keshis auswählen & Assistenten einsetzen

Alle Spieler wählen gleichzeitig je 3 ihrer noch hinter dem Sichtschirm stehenden Keshis aus und nehmen sie in die Hand. Sobald alle Spieler gewählt haben, zeigen alle ihre jeweilige Auswahl vor.

In Spielreihenfolge setzt jeder Spieler seine 3 Assistenten auf die Assistenten-Felder derjenigen Bezirke ein, die der Farbe seiner gewählten Keshis entsprechen. Auf jedem Assistenten-Feld darf nur 1 Assistent stehen.
**Ausnahme:** Im Souk können bis zu 3 Assistenten stehen!

*Beispiel: Lukas hat Keshis in Grün, Schwarz und Rosa gewählt. Er setzt seine 3 Assistenten in die entsprechenden Bezirke.*

Der rote Wasserverkäufer-Keshi ist ein „Joker“ und ermöglicht es dem Spieler, seinen Assistenten in einen beliebigen Bezirk einzusetzen.

Sind alle Assistenten eingesetzt, wirft ein Spieler alle Keshis gemeinsam in den Würfelturm. Im Würfelturm bleiben durchaus auch Keshis hängen, die dann erst in späteren Runden mit hinausfallen. So entspricht die Zahl und Farbe der unten herausfallenden Keshis nur selten derjenigen der oben hineingeworfenen Keshis.

Die Spieler sortieren die herausgefallenen Keshis den Farben nach in der Würfelturm-Basis. Sie bilden die Auslage für die nächste Phase.

## Keshis nehmen & einsetzen

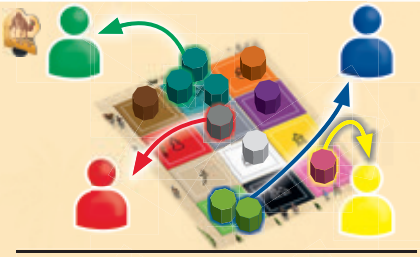
In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich **bis zu 2 Keshis dieser Farbe**. Ist nur noch 1 Keshi in der gewählten Farbe übrig, nimmt sich der Spieler nur diesen. Die Keshis werden auf dem persönlichen Tableau sofort im farblich passenden Bezirk eingesetzt.

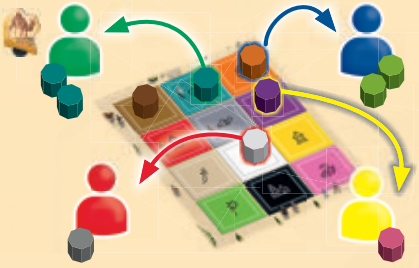
Sonderfälle:

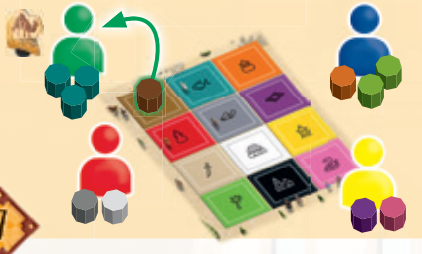
- Hat ein Spieler einen seiner Bezirke bereits komplett mit Keshis besetzt, darf er keinen Keshi in dieser Farbe nehmen.
- Hat ein Spieler nur noch Platz für 1 Keshi, es stehen aber noch 2 Keshis dieser Farbe in der Würfelturmbasis, darf er sich nur 1 der beiden Keshis nehmen und lässt den zweiten Keshi stehen.
- Stehen einem Spieler nur noch Keshis für von ihm bereits komplett befüllte Bezirke zur Auswahl, setzt er in dieser Phase aus.

Die Spieler nehmen nacheinander so lange Keshis, bis sich keine Keshis mehr in der Würfelturmbasis befinden.

Spieler können unterschiedlich viele Keshis erhalten. Ein Spieler an der Reihe muss Keshis nehmen, sofern möglich.







*Beispiel:*

*Sarah (grün) ist in dieser Runde Startspielerin und wählt 2 Keshis in Türkis. Jan (blau) nimmt 2 in Hellgrün, Marie (gelb) 1 in Rosa und Lukas (rot) 1 in Grau.*

*In der zweiten Auswahlrunde entscheidet Sarah (grün) sich für 1 weiteren Keshi in Türkis. Jan (blau) wählt 1 Keshi in Orange, Marie (gelb) nimmt 1 in Lila und Lukas (rot) 1 in Weiß.*

*In der dritten Runde ist nur noch 1 Keshi in Braun übrig, den Sarah (grün) sich nimmt. Danach ist die Auswahl beendet.*

*Sarah (grün) hat insgesamt 4 Keshis erhalten, Jan (blau) 3, Marie (gelb) und Lukas (rot) jeweils 2.*

**Rote Keshis** sind Wasserverkäufer. In jedem Bezirk (außer im Souk) gibt es 1 -Feld, auf dem genau 1 roter Wasserverkäufer-Keshi eingesetzt werden darf. Wenn ein Spieler 1 oder 2 Wasserverkäufer-Keshis auswählt, darf er sie in beliebige noch nicht mit einem Wasserverkäufer besetzte Bezirke einsetzen.

*2 freie Plätze für Wasserverkäufer.*

Für Keshis der folgenden Farben erhält der Spieler **sofort** einen **Einsetzbonus**:

Die Erläuterung dazu findet ihr in der Regel bei der jeweiligen Aktion.

## Assistenten nutzen

Die Spieler nutzen in Spielreihenfolge jeweils alle ihre 3 Assistenten unmittelbar nacheinander. Die Reihenfolge der Nutzung ist dabei beliebig, ein Assistent muss seine Arbeit aber komplett beendet haben, bevor der nächste Assistent mit seiner Arbeit beginnen darf. Anschließend nimmt der Spieler den entsprechenden Assistenten vom persönlichen Tableau.
**Je Assistent** muss sich der Spieler **für eine von zwei Möglichkeiten** entscheiden:

### a) Neuen Keshi nehmen

Der Spieler nimmt sich einen farblich zum Bezirk passenden Keshi aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf einem freien Feld ein. Bei einem grünen, rosa oder braunen Keshi erhält er sofort den **Einsetzbonus** (siehe zugehörige Aktion).

Für einen Assistenten im Souk nimmt sich der Spieler wahlweise 1 Keshi in Gelb, Lila **oder** Orange aus dem Vorrat und stellt ihn auf das entsprechende Feld. Im Souk können beliebig viele Keshis der passenden Farben stehen, er ist nie komplett gefüllt.

Ist ein Bezirk bereits komplett mit Keshis gefüllt, darf der Spieler diese Möglichkeit hier nicht mehr wählen.

**Hinweis:** Neue Keshis werden immer aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

*Beispiel:*
*Lukas entscheidet sich, in der Dattelplantage und der Moschee neue Keshis einzusetzen: Für den hellgrünen Keshi erhält er sofort 1 Punkt Einsetzbonus. Da auf der Moschee schon ein Wasserverkäufer steht, erhält er außerdem 1 Wasser aus dem Vorrat (siehe dazu auch S. 6 Mitte).*

### b) Ausführen der Bezirksaktion

Jeder Bezirk bietet eine spezielle Aktion, die umso effektiver ist, je mehr Keshis bereits in dem Bezirk eingesetzt worden sind:

#### *Fluss*

**Für jeden Angler-Keshi** geht der Spieler mit seinem Fischer **1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“** vor. Landet er auf einem Feld mit anderen Spielern, stellt er seinen Fischer auf dem selben Feld **hinter** die anderen Fischer. Gegen die Abgabe von Wasser kann er weitere Schritte machen: **1 Wasser = 1 zusätzlicher Schritt**.

Erreicht ein Spieler das **Anlegefeld** (letztes Feld des Flusses „Tensift“), legt er mit seinem Fischer an dem freien Landungssteg mit der höchsten Punktezahl an. Er erhält sofort die dort auf dem Spielplan aufgedruckten Punkte. Ab sofort erhält er **1 Punkt** für jeden **weiteren Schritt**, den er in diesem Durchgang mit seinem Fischer vorgehen dürfte.

Am **Ende jeder Runde** erhalten alle Spieler abhängig von ihrer Position auf dem Fluss **einen** der **Boni**, die an einer der Stromschnellen hinter ihrem Boot liegen (siehe S. 12).

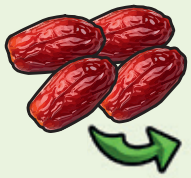
*Beispiel:*
*Sarah darf für 5 Angler-Keshis in Türkis auf ihrem persönlichen Tableau 5 Schritte auf dem Fluss „Tensift“ vorrücken.*
*Sie gibt 2 Wasser aus, um 2 zusätzliche Schritte gehen zu dürfen.*
*Mit dem ersten Zusatzschritt erreicht sie das Anlegefeld und stellt ihren Fischer auf den 4-Punkte Steg. Diese Punkte trägt sie sofort auf der Punkte-Leiste ab. Weil sie mit dem zweiten zusätzlichen Schritt nicht mehr weiter vorrücken kann, erhält sie stattdessen 1 Punkt.*

## *Dattelplantage*

**Für jeden Dattelpflücker-Keshi** erhält der Spieler **1 Dattel** aus dem Vorrat.

**Einsetzbonus:**
Beim Einsetzen eines hellgrünen Dattelpflücker-Keshis erhält der Spieler sofort 1 Punkt.

***Beispiel:***
***Jan erhält 4 Datteln aus dem Vorrat.***



## *Souk*

Der Spieler darf je Assistent **1× die Wechselstube** benutzen oder **1 Luxusware** erwerben.

**a) Wechselstube:**
Gegen Abgabe von genau 1 Waren-Keshi in Gelb, Lila oder Orange von seinem persönlichen Tableau erhält der Spieler die auf der Wechselstube angezeigten Ressourcen aus dem Vorrat.

***Beispiel:***
***Marie gibt 1 lila Keshi von ihrem persönlichen Tableau ab und erhält 2 Datteln aus dem Vorrat.***

**b) Luxusware kaufen:**
Gegen Abgabe der darauf abgebildeten Waren-Keshis in Gelb, Lila und/oder Orange von seinem persönlichen Tableau erwirbt der Spieler genau 1 der offen ausliegenden Luxuswaren. Er nimmt sich die Ware, legt sie vor sich ab und erhält die darauf abgebildete Belohnung (Punkte sowie manchmal Wasser oder Datteln). Neue Luxuswaren werden erst nach dem gesamten Zug des Spielers, also nach der Nutzung aller 3 Assistenten, aufgedeckt. Ist ein Souk-Laden komplett leer, wird der höchste Stapel auf einem anderen Souk-Laden halbiert und die untere Hälfte (abgerundet) auf den leeren Laden gelegt.

***Beispiel:*** ***Jan gibt 1 Keshi in Orange von seinem persönlichen Tableau ab, um die gezeigte Ware zu kaufen (1 Prunkschuh). Dafür erhält er 1 Wasser aus dem Vorrat und rückt 2 Punkte auf der Punkte-Leiste vor.***

## *Großer Platz (Djemaa el Fna)*

Der Spieler dreht zunächst die Zuschauer-Scheibe **im Uhrzeigersinn um 1 Abschnitt weiter**. Dann wählt er genau **1 Feld mit** einem eingesetzten Gaukler-Keshi und erhält den dort abgebildeten Bonus so häufig, wie Zuschauer auf dem diesem Feld zugewandten Abschnitt abgebildet sind.

**Einsetzbonus:**
Beim Einsetzen eines rosa Gaukler-Keshis erhält der Spieler 1× den neben dem Feld abgebildeten Bonus.

***Beispiel:***
***Nach dem Drehen der Zuschauer-Scheibe entscheidet Marie sich, den Bonus des rosa Gaukler-Keshis oben rechts auszuschütten, der gerade 3 Zuschauer hat: Sie erhält 3 Waren einer Farbe aus dem Vorrat und entscheidet sich für die Farbe Lila.***

**Übersicht über die Boni auf dem Großen Platz:**

- 1 Wasser aus dem Vorrat
- 1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe
- 1 Schritt auf dem Fluss (+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)
- 1 Dinar aus dem Vorrat
- 2 Punkte
- 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe
- 1 Dattel aus dem Vorrat
- 1 Waren-Keshi in Gelb, Lila oder Orange aus dem Vorrat*

***Erlaubt es die Anzahl an Zuschauern, mehrere Waren-Keshi aus dem Vorrat zu nehmen, müssen sie alle dieselbe Farbe haben.**

## *Moschee und Palast*

**Für jeden Adligen- oder Geistlichen-Keshi** in der Moschee (schwarz) bzw. im Palast (weiß) setzt der Spieler seine entsprechende Figur auf der Moschee- bzw. Palast-Treppe **1 Feld weiter nach oben**.

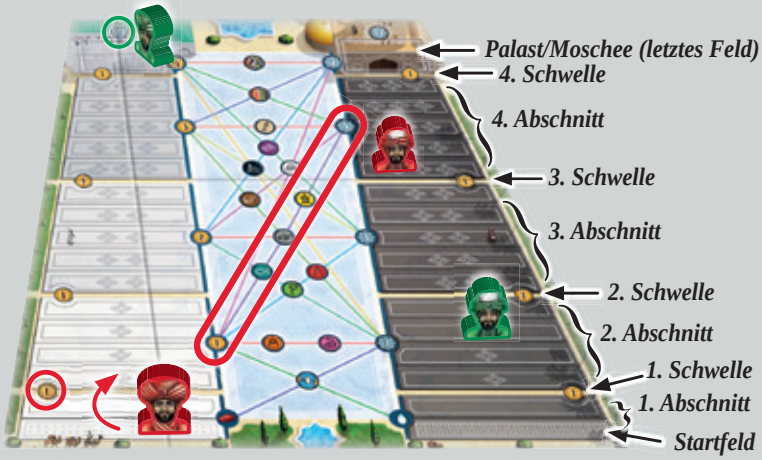
Beide Treppen gliedern sich in je 5 Abschnitte. Überquert eine Figur die Schwelle zu einem **neuen Abschnitt (und nur dann)**, erhält der Spieler sofort **1 Dinar**. Zusätzlich erhält der Spieler bei einer solchen Überquerung einen **Linien-Bonus**, den er sich in Abhängigkeit seiner 2 Figuren auf den beiden Treppen aussuchen darf. Er kann einen beliebigen Bonus wählen, der sich auf der **Linie** befindet, die die beiden Abschnitte zwischen seinen **2 Figuren verbindet**.

**Hinweis:** Sollte ein Spieler bei einer solchen Bewegung mit seiner weißen oder schwarzen Figur mehr als 1 Schwelle überqueren, erhält er für jede Überquerung 1 Dinar und den in diesem Moment erreichten **Linien-Bonus**.

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur das **letzte größere Feld** der Palast- und/oder Moschee-Treppe, bleibt er dort stehen. Für jeden **weiteren Schritt**, den er vorgehen dürfte, erhält er stattdessen **1 Punkt**.

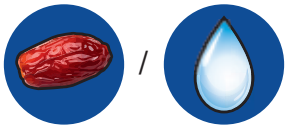
***Beispiel:***
***Lukas (rot) darf für 2 weiße Adligen-Keshis auf seinem persönlichen Tableau seine Figur auf der Palast-Treppe um 2 Schritte nach oben setzen. Dabei überschreitet er die Schwelle zum zweiten Abschnitt und erhält sofort 1 Dinar aus dem Vorrat. Außerdem prüft er die Verbindungslinie zwischen den Abschnitten, auf denen seine Figuren nun stehen, und darf sich einen der auf dieser Linie dargestellten Boni (1 Dinar, 1 Keshi in Türkis, Grau oder Gelb oder 5 Punkte) aussuchen.***

***Sarahs Figur (grün) steht bereits auf dem letzten Feld der weißen Treppe, dem Palast. Da sie nun für ihre 5 weißen Adligen-Keshis ihres persönlichen Tableaus keine weiteren Schritte mehr machen kann, erhält sie stattdessen 5 Punkte.***




**Übersicht über die Boni auf Moschee- und Palast-Treppe:**

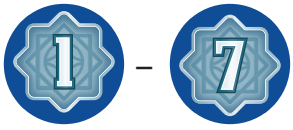
1 Keshi der gezeigten Farbe aus dem Vorrat (sofort einsetzen, ggfs. mit Einsetzbonus)


1 Dattel / 1 Wasser aus dem Vorrat

1–4 Dinar aus dem Vorrat

1 bzw. 2 gleichfarbige beliebige Keshis aus dem Vorrat (sofort einsetzen, ggfs. mit Einsetzbonus)

1 Schritt auf dem Fluss (+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)

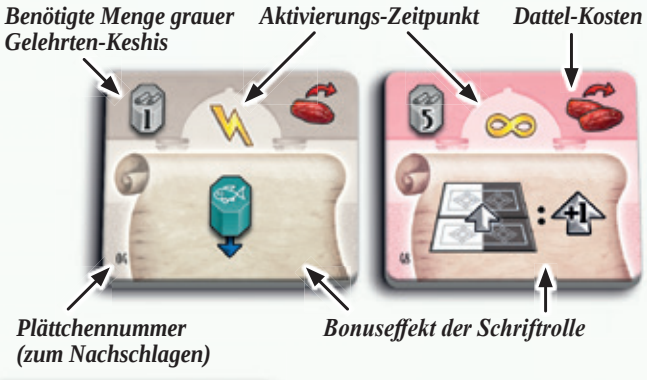

1–7 Punkte

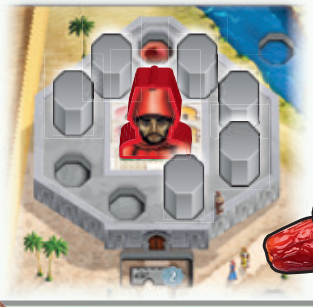
## *Madrasa*

In der Madrasa darf der Spieler **Gelehrten-Schriftrollen** erwerben. Auf den Gelehrten-Schriftrollen ist in der **linken oberen Ecke** angegeben, wie viele **graue Gelehrten-Keshis** der Spieler in seiner Madrasa mindestens **eingesetzt** haben muss, um diese Schriftrollen zu erwerben (1, 3, 5 oder 7). Zudem kostet der Kauf einer Schriftrolle zwischen 1 und 3 **Datteln (rechte obere Ecke).**

Der Spieler darf so viele Schriftrollen kaufen, wie es ihm die Anzahl seiner grauen Gelehrten-Keshis und der zu zahlenden Datteln erlaubt: Die zum Kauf verwendeten Datteln kommen zurück in den Vorrat. Die Keshis verbleiben auf dem Tableau, können aber je nur einmal genutzt werden. Die erworbene(n) Schriftrolle(n) nimmt der Spieler zu sich. Die Auslage auf dem Spielplan wird erst aufgefüllt, wenn der Spieler seinen gesamten Zug mit allen 3 Assistenten ausgeführt hat.

Ist ein Schriftrollen-Stapel leer, wird der höhere der beiden anderen gleichfarbigen Stapel geteilt. Die untere Hälfte (abgerundet) kommt dann auf die vorher leere Gelehrten-Schule. Anschließend wird die dort oben liegende Schriftrolle aufgedeckt.



***Beispiel:***
***Lukas hat 6 graue Gelehrten-Keshis auf seinem persönlichen Tableau. Daher darf er die beiden oben gezeigten Schriftrollen gegen Abgabe von 3 Datteln erwerben.***

Vor dem ersten Kauf in jeder Runde darf der Spieler gegen Abgabe von 1 Dinar eine Dreiergruppe mit Gelehrten-Schriftrollen austauschen, indem er die oben liegenden Plättchen unter die jeweiligen Stapel legt und neue aufdeckt. Anschließend **muss** der Spieler aber mindestens 1 dieser neu aufgedeckten Schriftrollen kaufen.

Wann eine erworbene Schriftrolle genutzt werden kann, ist abhängig von ihrem **Aktivierungs-Zeitpunkt**:

| Sofortaktion | Rundenende-Aktionsbonus | Durchgangsende-Aktionsbonus | Dauerhafte Aktionsverstärkung |
|---|---|---|---|

- **Sofortaktionen** werden vom Spieler nur einmal sofort beim Erwerb des Plättchens ausgeführt. Danach verbleibt das Plättchen beim Spieler.
- **Rundenende- oder Durchgangsende-Aktionsboni** kommen bei jedem Rundenende bzw. Durchgangsende zum Einsatz.
- **Dauerhafte Aktionsverstärkungen** sind vielfältig und bringen permanente Verbesserungen, die je nach Plättchen 1× pro Zug oder in Verbindung mit einer bestimmten Aktion ausgeführt werden.

Die einzelnen Plättchen und dazugehörigen Aktionen werden im **Glossar** zur Anleitung im Detail erläutert.

## *Medina*

Beige Wächter-Keshis werden zunächst immer auf dem großen Wachturm-Feld in der Medina des persönlichen Tableaus eingesetzt. Nutzt der Spieler im weiteren Spielverlauf die Bezirksaktion der Medina, kann er **Stadttore kaufen:**
Je Wächter-Keshi im Wachturm darf er 1 Stadttor von einem der 4 Werkstattfelder vom Spielplan erwerben.

Er wählt dazu **1 Stadttor eines Werkstattfelds** und muss den oben links im Werkstattfeld gezeigten Preis in **Dinar bezahlen.** Er **erhält** (oder verliert) dafür sofort die dort oben rechts gezeigten **Punkte.** Dann darf er das Stadttor **beliebig** auf einem bislang unbebauten Stadttorfeld auf seinem persönlichen Tableau einbauen. Anschließend stellt er einen seiner **Wächter-Keshis vom Wachturm** dazu, der damit auf diesen Platz festgelegt ist.

Der Spieler erhält jetzt **1 zur Stadttorfarbe passenden Keshi** aus dem Vorrat und stellt ihn zunächst neben sein persönliches Tableau.

**Passt** die **Torfarbe** zur im Stadttorfeld abgebildeten Farbe (entspricht dem angrenzenden Bezirk), erhält der Spieler sofort **2 Punkte.**

Der Spieler darf maximal so viele Stadttore kaufen, wie er bezahlen kann und freie Wächter-Keshis auf seinem Wachturm stehen.

Erst danach werden die im Verlauf der Aktion erhaltenen Keshis in die farblich passenden Bezirke **eingesetzt** (ggfs. mit Einsetzbonus). Sollte einer (oder mehrere) dieser Bezirke bereits komplett gefüllt sein, legt er den betreffenden Keshi zurück in den allgemeinen Vorrat.

***Beispiel:*** *Jan hat auf seinem Wachturm 2 Wächter-Keshis (beige), er kann also in dieser Medina-Bezirksaktion bis zu 2 Tore kaufen.*

*Er wählt ein Tor in Braun für 0 Dinar und verliert 3 Punkte. Er baut es farblich passend vor dem braunen Sahara-Bezirk ein, wofür er 2 Punkte erhält. Er erhält einen farblich zum Tor passenden braunen Karawanenführer-Keshi.*

*Danach wählt er ein Tor in Rosa für 1 Dinar, für das er 1 Punkt erhält. Er baut dieses vor der grauen Madrasa ein und erhält einen rosa Gaukler-Keshi.*

*Weitere Tore kann er nicht kaufen. Er setzt die beiden erhaltenen Keshis in Braun und Rosa ein. Für beide bekommt er dann noch einen Einsetzbonus.*

**Hinweis:** Bei Spielende werden Wächter-Keshis, die sich noch auf dem Wachturm befinden, auf freie Stadttor-Keshi-Felder gestellt. Der Bezirk „Medina“ gilt als komplett gefüllt, wenn 8 Wächter und 1 Wasserverkäufer im Bezirk stehen, unabhängig von der Anzahl der erworbenen Tore.

## *Sahara*

In der Sahara darf der Spieler **Oasen erkunden** und **aktivieren**.

### Einsetzbonus = Oase erkunden

Sobald der Spieler in der Sahara einen braunen Karawanenführer-Keshi einsetzt, dreht er das dazugehörige angrenzende Oasen-Plättchen um: Er **erkundet** diese Oase.

***Beispiel:***
*Sarah setzt 2 braune Karawanenführer-Keshis in der Sahara ein und darf sofort die jeweils benachbarten Oasen aufdecken.*

**Erkunden der Start-Oase:**
Unten links in der Sahara gibt es ein Oasenfeld mit Platz für 2 braune Karawanenführer-Keshis, in das bei Spielbeginn kein Oasen-Plättchen gelegt wird, weil diese Oase schon erkundet wurde. Werden hier Keshis eingesetzt, erhält man folgenden Einsetzbonus:

2 Punkte
(linkes Feld)

2 beliebige Ressourcen
aus dem Vorrat
(rechtes Feld)

Das rechte Feld muss besetzt sein, bevor das linke besucht werden kann!

***Beispiel:** Marie erkundet die Start-Oase, in dem sie den Keshi auf dem ersten (rechten) Feld des unteren Weges einsetzt: Sie erhält als Einsetzbonus zwei beliebige Ressourcen und nimmt sich 1 Dattel und 1 Dinar aus dem Vorrat.*

In der Sahara können die Spieler vom Assistentenfeld ausgehend durch das Einsetzen ihrer braunen Karawanenführer-Keshis auf zwei unterschiedlichen längeren Pfaden je 3 unentdeckte Oasen erkunden. Dabei darf kein Feld übersprungen werden. Es dürfen aber beide Pfade gleichzeitig erkundet werden.

## Oasen aktivieren

Um in der Sahara-Bezirksaktion eine bereits erkundete Oase zu **aktivieren**, muss der Spieler die auf dem hellen Feld neben der Oase angegebenen Ressourcen bezahlen.

Die aktivierte Oase legt der Spieler in den rechten Bereich seines Vorratstableaus. Die erste so aktivierte Oase kommt auf das Feld ganz links (mit dem grünen Pfeil darüber). Dann werden die Felder von links nach rechts belegt. Wenn auf dem Ablagefeld einer gerade aktivierten Oase ein Keshi steht, darf dieser sofort farblich passend auf dem persönlichen Tableau eingesetzt werden.

Wird dieses **Tausch-Symbol** überdeckt, kann der Spieler sofort 1 schon auf seinem persönlichen Tableau eingesetzten Keshi in den Vorrat zurücklegen und sich stattdessen 1 Keshi einer beliebigen anderen Farbe nehmen und diesen sofort einsetzen (ggf. mit Einsetzbonus).

**Achtung:** Dabei ist die Abgabe eines braunen Karawanenführer-Keshis, der bereits neben einer erkundeten oder aktivierten Oase steht, sowie eines beigen Wächter-Keshis, der bereits ein Stadttor bewacht, NICHT erlaubt. Auch Waren-Keshis (gelb, lila oder orange) dürfen NICHT abgegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler entscheiden, im Austausch eine dieser Keshi-Farben zu nehmen.

Wird dieses Symbol überdeckt, nimmt sich der Spieler sofort ohne 1 Dattel zu bezahlen 1 Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage, die genau 3 Gelehrten-Keshis benötigt. Dabei darf er die Voraussetzung „3 Gelehrte besitzen“ ignorieren.

**Achtung:** Die Abgabe von 1 Dinar zum Austauschen der oben liegenden Plättchen einer Dreiergruppe von Gelehrten-Schriftrollen ist an dieser Stelle nicht erlaubt!

In einer Sahara-Bezirksaktion darf ein Spieler nacheinander so viele Oasen aktivieren, wie er möchte und bezahlen kann.

Die 3 für den Spieler wertvollsten Oasen bringen ihm am Ende des Spiels zusätzliche Punkte, sofern er die auf der Oase abgebildete Bedingung erfüllt. Mehr als 3 Oasen darf ein Spieler in der Schlusswertung nicht werten. Die Bedingungen der Oasen werden im **Glossar** genau erläutert.

***Beispiel:***
***Sarah aktiviert zunächst für 1 Dinar die erste linke Oase. Sie legt das Plättchen auf das erste Oasenfeld ihres Vorratstableaus und erhält den dort stehenden hellgrünen Dattelpflücker-Keshi, den sie sofort einsetzt (wofür sie den Einsetzbonus der Dattelplantage erhält).***

***Dann legt sie 1 Dattel und 1 Wasser in den Vorrat zurück, um die zweite rechte Oase zu aktivieren. Diese legt sie ebenfalls auf ihr Vorratstableau.***

### *Wasserverkäufer*

Nutzt ein Spieler einen Assistenten in einem Bezirk mit Wasserverkäufer, so **erhält** er **zunächst** sofort **1 Wasser** aus dem Vorrat. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler anschließend einen neuen Keshi einsetzt oder die Bezirksaktion durchführt.

***Beispiel:***
***Jan erhält 1 Wasser aus dem Vorrat, egal ob er anschließend einen neuen weißen Adligen-Keshi einsetzt oder die Bezirksaktion nutzt, um 4 Stufen auf der Palast-Treppe aufzusteigen.***

## Flussbonus & Rundenende

Haben alle Spieler ihre je 3 Assistenten genutzt, ist die Runde zu Ende. Jetzt wird der Flussbonus des Flusses "Tensift" ausgeschüttet: Jeder Spieler, der mit seinem Boot mindestens die erste Stromschnelle überquert hat, darf sich **einen** der Boni aussuchen, die neben einer der von ihm bereits überquerten Stromschnellen dargestellt sind.

**Übersicht über die Boni auf dem Fluss „Tensift“:**

1 Punkt

3 Punkte

1 Ressource nach Wahl aus dem Vorrat

1 Keshi in Gelb, Lila oder Orange aus dem Vorrat

*Beispiel:*
*Marie hat 3 Stromschnellen überquert. Sie wählt einen Bonus der mittleren Stromschnelle und erhält 1 Dinar aus dem Vorrat.*

Nach dem Auswählen des Bonus **verbleibt** das Boot auf seinem **Feld**.

Bevor eine neue Runde beginnt, wird der **Runden-Marker** (Kamel) an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser ist der Startspieler der nächsten Runde.

Der Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) wird zu diesem Zeitpunkt **nicht** weitergegeben.

## Durchgangswertung und Vorbereitung für den neuen Durchgang

Sind 4 Runden gespielt, befindet sich kein Keshi mehr hinter den Sichtschirmen.
Der Durchgang ist beendet und es folgt die **Durchgangswertung**:

### 1) Flusswertung

Der Spieler, dessen Boot auf auf dem Fluss „Tensift“ vorne liegt, gewinnt die Flusswertung und erhält je nach Durchgang einen bestimmten Bonus, der auf dem Plättchen am Ende des Flusses abgebildet ist.

Im dritten Durchgang kann der auf dem Fluss „Tensift“ vorn Liegende zwischen zwei Boni wählen. Der auf dem Fluss Zweitplatzierte erhält anschließend den anderen Bonus. Im Spiel zu zweit entfällt der Bonus für den Zweitplatzierten.

*Beispiel:*
*Sarah (grün) ist Erste auf dem Fluss „Tensift“ und wählt den 7-Punkte-Bonus des Fluss-Plättchens.*
*Marie (gelb) erhält als Zweitplatzierte 3 Punkte.*

Die Boni der verschiedenen Fluss-Plättchen werden im **Glossar** im Detail erklärt.

Anschließend wird das Fluss-Plättchen abgeworfen und alle Boote wieder auf das **Startfeld des Flusses „Tensift“** zurückgestellt.

### 2) Versorgung der Bewohner

Jeder Spieler muss jetzt die auf seinen aktiven (= offen ausliegenden) Versorgungsplättchen abgebildeten Ressourcen abgeben. Hat ein Spieler nicht genügend Ressourcen, um ein oder mehrere Versorgungsplättchen zu erfüllen, muss er trotzdem **alle** in seinem Vorrat befindlichen Ressourcen abgeben und verliert **alle** auf den aktiven Versorgungsplättchen angegebenen Minuspunkte.

Bezahlt ein Spieler alle benötigten Ressourcen, verliert er keine Punkte.

Haben alle Spieler ihre Versorgung abgeschlossen, wählt jeder Spieler eines seiner noch nicht aktivierten (verdeckten) Versorgungsplättchen und deckt es auf. Die abgebildeten Ressourcen muss der Spieler am Ende des nächsten Durchgangs **zusätzlich** zu denen der zuvor offen ausliegenden Versorgungsplättchen abgeben, um keine Punkte zu verlieren.

*Beispiel:*
*Im zweiten Durchgang sind zwei Versorgungsplättchen aktiv.*
*Lukas konnte zwar alle Ressourcen für das rechte Plättchen aufbringen, links fehlen ihm aber 1 Dattel und 1 Dinar.*
*Er muss alle seine Ressourcen – auch 2 weitere Wasser, die sich noch in seinem Vorrat befunden haben – abgeben und verliert 8 Punkte.*

## Vorbereitung für den 2. und 3. Durchgang:

1) Die offen auf dem Spielplan ausliegende Wechselstube wird abgeworfen. Die darunter liegende Wechselstube wird aufgedeckt. Sie gilt für den nächsten Durchgang.

2) Das Fluss-Plättchen für den neuen Durchgang wird an das Ende des Flusses „Tensift“ gelegt.

3) Jeder Spieler erhält wieder 1 Keshi jeder Farbe (12 insgesamt), die er hinter seinen Sichtschirm stellt.

4) Der Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser erhält **danach** auch den Runden-Marker (Kamel), egal, bei welchem Spieler dieser sich bislang befunden hat.

Damit ist die Vorbereitung abgeschlossen und der neue Durchgang beginnt.

## Spielende und Schlusswertung

Ist der 3. Durchgang inklusive Durchgangswertung beendet, ist das Spiel zu Ende und es folgt die Schlusswertung. Hier erhalten die Spieler noch folgende Punkte:

### 1) Komplett gefüllte Bezirke:

Für jeden Bezirk auf dem persönlichen Tableau (nicht den Souk), der komplett mit 8 Keshis und 1 Wasserverkäufer-Keshi besetzt ist, erhält der Spieler 10 Punkte.

### 2) Oasen-Plättchen:

Für die 3 wertvollsten Oasen auf ihrem Vorratstableau erhalten die Spieler die Punkte gemäß der darauf abgebildeten Voraussetzungen.

### 3) Restliche Ressourcen:

Für je **2** noch im Besitz der Spieler befindliche Ressourcen (Dinar, Wasser, Datteln) und/oder nicht verbrauchte gelbe, lila und orange Keshis erhalten sie je **1 Punkt**.

*Beispiel: Sarah hat zwei Bezirke (Fluss und die Moschee) komplett mit Keshis gefüllt. Dafür erhält sie 20 Punkte.*

*Sie hat 4 aktive Oasen:*

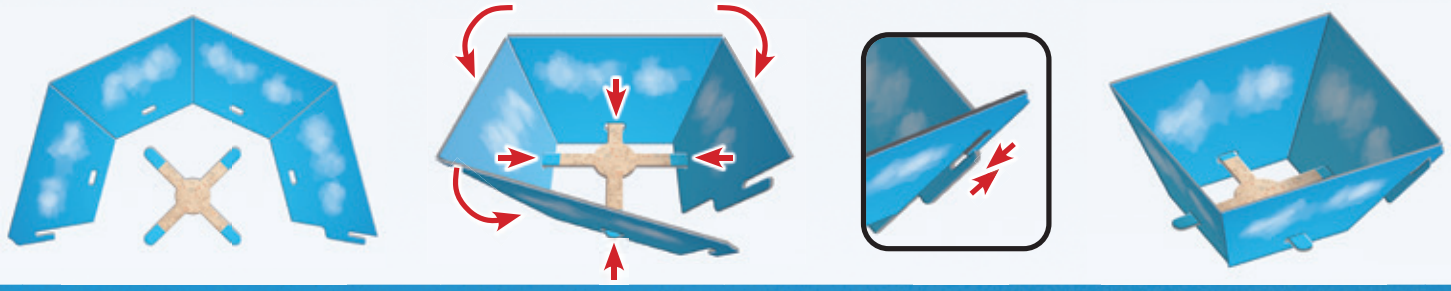
- *Die erste (03) ist für 1 rosa Stadttor auf ihrem Tableau 2 Punkte wert.*
- *Die zweite (05) würde ihr 3 Punkte einbringen, sowie 1 Punkt für jeden weißen Keshi auf ihrem persönlichen Tableau, insgesamt 5 Punkte.*
- *Die dritte (07) würde ihr 3 Punkte sowie 1 Punkt für jeden Keshi in Türkis einbringen, insgesamt also 11 Punkte.*
- *Für die vierte (21) würde sie 3 Punkte erhalten, sowie 1 Punkt pro Dattel, die sie zurück in den Vorrat legt: Insgesamt also 9 Punkte.*

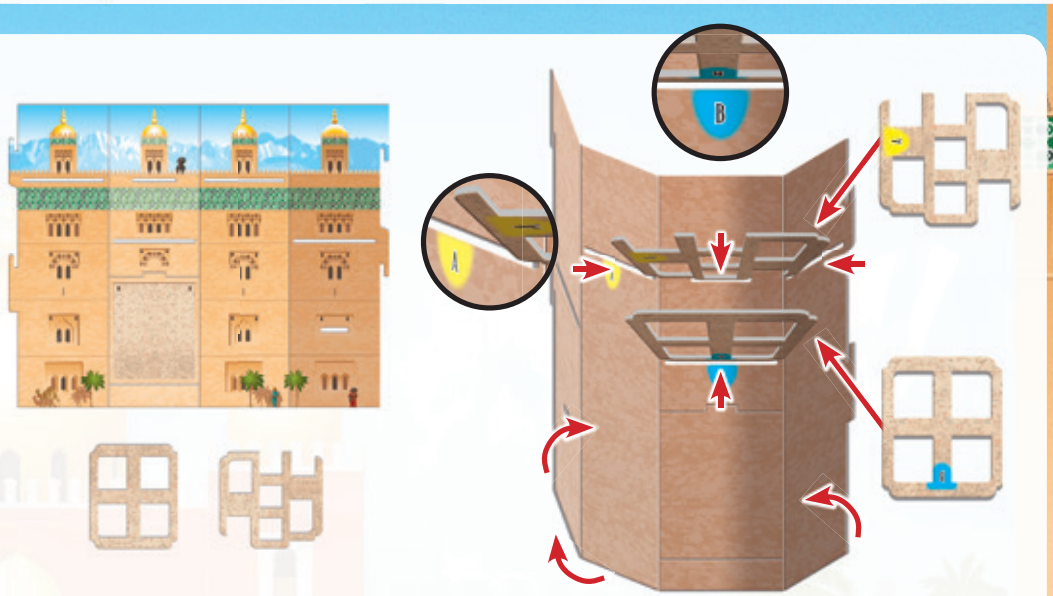
*Sie wertet als die Oasen 05, 07 und 21, um insesamt 25 Punkte zu erhalten.*

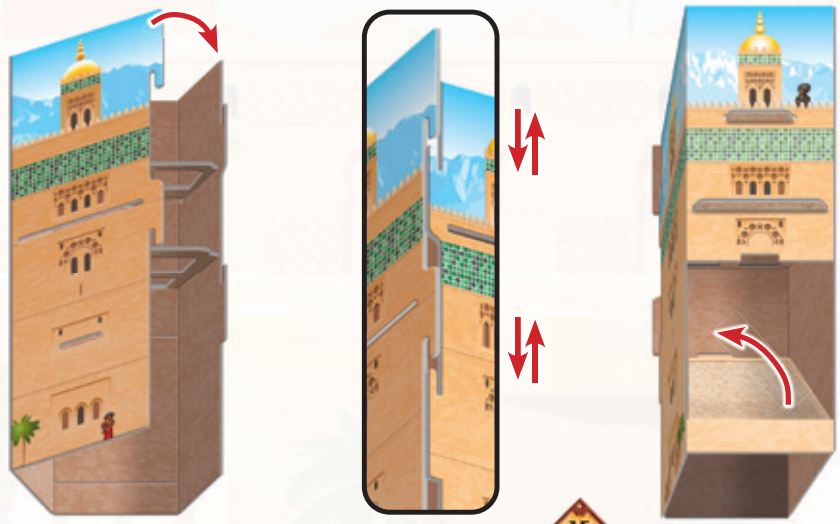
*Danach hat sie noch 5 Ressourcen und 2 Waren-Keshis übrig. Dafür erhält sie nochmal 3 Punkte.*

Der Spieler mit den zu diesem Zeitpunkt meisten Punkten ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige, der auf der Palast-Treppe weiter vorgerückt ist. Bei einem weiteren Gleichstand ist der Aufstieg zur Moschee entscheidend. Sollte auch dort Gleischstand herrschen, gewinnen die beteiligten Spieler gemeinsam.

# Würfelturm-Aufbauanleitung







## Erweiterung 1: Stufen-Plättchen

### Spielmaterial:

- **20 Stufen-Plättchen** (beidseitig bedruckt)

### Änderungen beim Aufbau:

Alle Stufen-Plättchen werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Anschließende werden nacheinander 12 dieser Plättchen einzeln herausgezogen und über dem Tisch fallen gelassen. Jedes dieser Plättchen kommt dann auf ein Feld zwischen der Palast- und Moschee-Treppe, beginnend beim Feld unten links.

Diese Stufen-Plättchen ersetzen die auf dem Spielplan abgedruckten Boni in Farbe und Art und sorgen so für neue Kombinationen auf den Verbindungen.

**Achtung:** Die unmittelbar an den beiden Treppen befindlichen Dinar- und Punktefelder (ganz außen) werden NICHT abgedeckt, diese beiden Boni bleiben unverändert. Zudem werden auch die beiden obersten Felder („2 beliebige aber gleichfarbige Keshis“ und „1 beliebiger Keshi“) und das unterste Feld („1 Schritt auf dem Fluss ‚Tensift‘ “) NICHT abgedeckt. Es verbleiben insgesamt also 12 Felder, die durch die Stufen-Plättchen abgedeckt werden.

**Hinweis:** Wenn sich die Spieler einig sind, können die Stufen-Plättchen auch mit einer vorher festgelegten Seite auf vorher vereinbarte Felder gelegt werden.

## Erweiterung 2: Imam & Sultan

### Spielmaterial:

- **1 Sultan** ***(weiß)*****, 1 Imam** ***(schwarz)***
- **1 Brunnenplättchen**

### Änderungen beim Aufbau:

Die Figuren werden auf ihre Startfelder der Palast- und Moschee-Treppe gestellt, d.h. auf die Stufen mit den beiden kleinen Abbildungen von Sultan und Imam. Legt das Brunnen-Plättchen auf den Brunnen zwischen Palast und Moschee.

### Änderungen im Spielablauf:

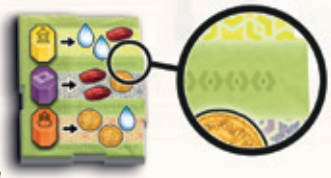
Sobald ein Spieler die Stufe mit dem Imam bzw. Sultan erreicht hat, stellt er die jeweilige Figur direkt neben seine eigene Figur und bewegt von nun an immer beide Figuren gemeinsam in Richtung des Palasts bzw. der Moschee. Ein Spieler, der eine dieser Figuren mitführt, erhält folgenden Vorteil (zur Erinnerung auf dem Brunnen-Plättchen abgebildet), der auch mehrmals pro Zug nutzbar ist:

- **Sultan** (weiß): Bezahle beim Kauf jeder **Gelehrten-Schriftrolle** genau **1 Dattel weniger**.

- **Imam** (schwarz): Bezahle beim Kauf jeder **Luxusware** genau **1 beliebigen Waren-Keshi weniger**.

Sollte der Spieler aber im späteren Verlauf des Spiels von einem anderen Spieler auf der Palast- bzw. Moschee-Treppe überholt werden, begleitet der Sultan bzw. Imam von nun an dessen Figur. Sobald ein Spieler seine Figur in Begleitung des Sultans/ Imams auf das letzte Feld (d.h. den Palast/ Moschee) bewegt, verlässt der Sultan/ Imam ihn und hilft dem nächstplatzierten Spieler auf der Treppe. Sollten zu diesem Zeitpunkt 2 oder mehr Spieler auf derselben höchsten Stufe stehen, bleibt der Sultan/Imam 1 Stufe weiter oben stehen.

## Erweiterung 3: Zusätzliche Wechselstuben



### Spielmaterial:

- **6 neue Wechselstuben –** ***erkennbar am zusätzlichen Muster zwischen den Zeilen***

### Änderungen beim Aufbau:

Die zusätzlichen Wechselstuben werden zu den anderen Wechselstuben hinzugemischt. Der restliche Aufbau und Ablauf ändert sich nicht.

**Hinweis:** Die Spieler können sich auch darauf einigen, nur mit den neuen zusätzlichen Wechselstuben zu spielen.

Auf dem nebenstehend gezeigten Plättchen gibt es neben 1 Ressource jeweils 1 weiteren Bonus:

1 Dattel + 1 Schritt auf dem Fluss (+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)

1 Dinar + 1 Punkt

1 Wasser + 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe **ODER** 1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe

# Erweiterung 4: Zuschauer

## Spielmaterial:

- **4 Zuschauer-Scheiben** *(Rückseite)*

## Änderungen beim Aufbau:

Entscheidet vor dem Spiel gemeinsam, ob ihr mit der rosa oder violetten Seite der Zuschauer-Scheiben spielen wollt. Die violette Seite hat 1 Feld ganz ohne und 1 Feld mit 4 Zuschauern.

# Erweiterung 5: Wüstenstädte

## Spielmaterial:

- **12 Wüstenstädte**
- **8 Abdeckplättchen** *(2 pro Spieler)*

*Tagseite* *Nachtseite*

*2 Abdeckplättchen pro Spieler:*

*„Oase“* *„Wüstenstadt“*

## Änderungen beim Aufbau:

Jeder Spieler erhält je zwei Abdeckplättchen:

Eines wird **über die Start-Oase** gelegt. Sie selbst und die zugehörigen Keshi-Felder können in dieser Partie **nicht** genutzt werden.

Das andere Abdeckplättchen wird **über den persönlichen Vorrat** gelegt (ihre Ressourcen müssen die Spieler ab sofort daneben auf dem Tisch ablegen.) Darin befinden sich 2 Aussparungen für je 1 Keshi und 1 Plättchen, die beiden **Wüstenstädte**.

Alle Wüstenstädte werden zu Spielbeginn in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Dann werden Plättchen entsprechend der folgenden Tabelle herausgezogen:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 Spieler | 3 Plättchen | 3 Spieler | 5 Plättchen | 4 Spieler | 7 Plättchen |

Die gezogenen Plättchen werden für alle Spieler gut sichtbar mit der Nachtseite nach oben neben dem Spielplan ausgelegt.
Der Rest der Wüstenstädte wird zurück in die Schachtel gelegt.

## Änderungen im Spielablauf:

Beim **Erkunden** der Sahara verfügt jeder der oberen zwei Pfade jetzt über ein viertes Keshi-Feld, das ihn zu tief in der Sahara liegenden Wüstenstädten führt.

Wird ein brauner Karawanenführer-Keshi auf einem solchen Feld eingesetzt, wählt der Spieler als Einsetzbonus 1 der neben dem Spielplan ausliegenden Wüstenstädte und legt sie mit der **Nachtseite nach oben** in die zugehörige Aussparung seines Abdeckplättchens.
Als zusätzlichen Einsetzbonus erhält er **sofort 4 Punkte**.

**Achtung:** Schnell sein kann sich lohnen, denn es sind nicht für jeden Spieler zwei Wüstenstädte verfügbar! Zudem bringen die Wüstenstädte unterschiedliche Boni ein, die nicht immer für jeden Spieler passen.

Das **Aktivieren** einer Wüstenstadt während einer Sahara-Bezirksaktion kostet den Spieler ein Set aus 3 Waren-Keshis (Gelb + Orange + Lila). Dann dreht er das Wüstenstadt-Plättchen auf seinem bisherigen Platz auf die „Tagseite“ um: Es ist nun aktiv und bringt ihm bei Spielende ggf. Punkte ein.

**Hinweis:** Der Spieler kann während einer Sahara-Bezirksaktion sowohl schon erkundete Oasen-Plättchen als auch Wüstenstadt-Plättchen aktivieren!

Wie die Oasen bringen auch die meisten der Wüstenstädte am Spielende Punkte für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen..
Es gibt aber auch 3 Wüstenstädte mit Sofort-Effekt: Diese sind mit dem von den Gelehrtenschriftrollen bekannten Blitz-Symbol gekennzeichnet. Der Effekt wird beim Aktivieren einmalig ausgelöst.
Die Bedingungen bzw. Effekte der Wüstenstädte werden im **Glossar** genau erläutert.

**Achtung:** Wüstenstädte werden beim Aktivieren **nur** umgedreht, NICHT wie aktvierte Oasen auf dem rechten Bereich des Vorratstableaus abgelegt.

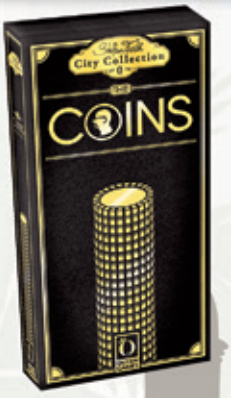
## Änderungen bei der Wertung:

Die maximal 2 aktiven Wüstenstädte werden zusammen mit den maximal 3 in die Wertung einfließenden aktiven Oasen gewertet.

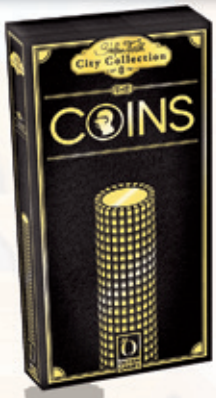
**Achtung:** Die beiden Keshi-Felder des Wüstenstadt-Abdeckplättchens müssen besetzt sein, damit die Sahara als komplett gefüllter Bezirk gilt.

City Collection 1
HAMBURG
QUEEN GAMES

City Collection 2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES


City Collection 0
COINS

City Collection 1
Limited Collectable Custom Coins
HAMBURG


City Collection 0
COINS

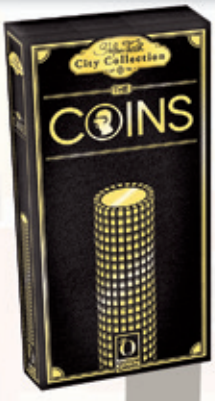
City Collection 2
Limited Collectable Custom Coins
AMSTERDAM

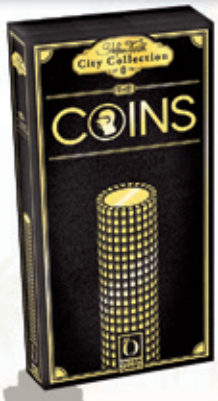
HAMBURG
Deluxe Components
City Collection 1
HAMBURG Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection 2
AMSTERDAM Deluxe Components
AMSTERDAM Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

# Inhaltsverzeichnis


*Spielbeschreibung* ..... 1
*Spielmaterial* ..... 2
*Spielidee und Spielziel* ..... 3
*Spielaufbau* ..... 4
*Allgemeines Spielmaterial* ..... 4
*Persönliches Spielmaterial* ..... 4
*Spielablauf* ..... 6
*Ablauf einer Runde* ..... 7
*Keshis auswählen & Assistenten einsetzen* ..... 7
*Keshis nehmen & einsetzen* ..... 7
*Assistenten nutzen* ..... 8
*Flussbonus & Rundenende* ..... 13
*Durchgangswertung und Vorbereitung für den neuen Durchgang* ..... 13
*Spielende und Schlusswertung* ..... 14
*Würfelturm-Aufbauanleitung* ..... 15
*Zusatz- und Erweiterungsmodule* ..... 16
*Erweiterung 1: Stufen-Plättchen* ..... 16
*Erweiterung 2: Imam & Sultan* ..... 16
*Erweiterung 3: Zusätzliche Wechselstuben* ..... 16
*Erweiterung 4: Zuschauer* ..... 17
*Erweiterung 5: Wüstenstädte* ..... 17
*Inhaltsverzeichnis & Überblick* ..... 20


## Überblick: Assistenten nutzen – B) Ausführen der Bezirksaktion

Bezahle Ressourcen, um erkundete Oasen zu aktivieren.

11

Gib Datteln ab, um Schriftrollen zu erwerben.
**Hinweis:** Anzahl deiner Gelehrten-Keshis beachten!

10

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“ vor.

8

Bezahle Dinare, um Stadttore zu kaufen. Stelle sofort je 1 deiner freien Wächter-Keshis dazu.

11

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf der Palast-Treppe vor.

10

Gib Waren-Keshis ab, um 1 Luxusware zu kaufen oder 1× die Wechselstube zu nutzen.

9

Wenn du einen Assistenten in einem Bezirk mit einem Wasser-Verkäufer nutzt: Erhalte 1 Wasser.

12

**Je Keshi:** Erhalte 1 Dattel.

9

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf der Moschee-Treppe vor.

10

Drehe die Scheibe um 1 Abschnitt weiter. Wähle 1 Keshi. Nutze dessen Bonus 1× je Zuschauer auf dem ihm zugewandten Abschnitt.

9

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld

City Collection 4

# MARRAKESH

## GLOSSAR

## SYMBOLÜBERSICHT

*Etwas erhalten oder nehmen*

*Etwas in den allgemeinen Vorrat zurücklegen oder ablegen*

*Etwas nutzen*

*[1] Punkt erhalten*

*[3] Punkte abgeben*

*Beliebige Ressource (Dinar, Dattel oder Wasser)*

*Keshi (der dargestellten Farbe)*

*Beliebiger Keshi*

*Beliebiger Keshi (ohne Waren-Keshis)*

*Waren-Keshi (Gelb, Orange oder Lila)*

*Keshi (der dargestellten Farbe) aus dem allgemeinen Vorrat auf dem persönlichen Tableau einsetzen*

*Stadttor (in der dargestellten Farbe)*

*Beliebiges Stadttor*

*Stadttor kaufen und auf dem persönlichen Tableau errichten*

*Oase*

*Oase erkunden*

*Oase aktivieren*

*Aktive Oase*

*Beliebiger Bezirk*

*Bezirksaktion nutzen*

*1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“*

**Hinweis:** Grundsätzlich darf ein Spieler immer dann, wenn er mind. 1 Schritt auf dem Fluss vorgehen darf (durch welche Aktion auch immer) mittels Abgabe von Wasser weitere Schritte vorgehen:
Pro 1 Wasser = 1 Schritt extra.

*Stromschnellen auf dem Fluss „Tensift“*

*1 Schritt auf der Palast--Treppe*

*1 Schritt auf der Moschee-Treppe*

*1 Schritt auf der Palast- ODER Moschee-Treppe*

*1 Schwelle überschreiten auf der Palast- oder Moschee-Treppe*

*Luxusware*

*Wechselstube*

*Fluss-Plättchen*

*Versorgungs-Plättchen*

*1 Zuschauer auf der Zuschauer-Scheibe*

*1. / 2. / 3. Durchgang*

*Schlusswertung*

*Spielrunde*

# Gelehrten-Schriftrollen

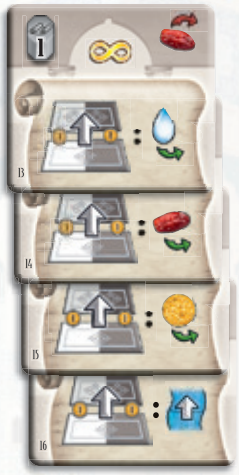
Die Gelehrten-Schriftrollen bieten einzigartige Fähigkeiten oder Boni, die nachfolgend aufgelistet sind. Zum schnellen Nachschlagen des jeweiligen Effekts kann in der Übersicht nach der Plättchennummer der Schriftrolle (untere linke Ecke) gesucht werden. Fähigkeiten oder Boni, die in ihrer Funktion gleich sind und sich nur in Details unterscheiden, sind in der Übersicht zusammengefasst.

## 01–21: Man benötigt 1 Gelehrten + muss 1 Dattel bezahlen

**01–12**
Der Spieler erhält den dargestellten Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein.

**17**
Immer wenn der Spieler auf dem Fluss „Tensift“ eine Stromschnelle überquert, erhält er sofort einmal den entsprechenden Bonus.

**19**
Der Spieler erhält sofort
2 Wasser
aus dem Vorrat.



**13–16**
Immer wenn der Spieler eine Schwelle zu einem neuen Abschnitt auf der Moschee- oder Palasttreppe überquert, erhält der Spieler zusätzlich zum auf der Schwelle abgedruckten Dinar den dargestellten Bonus:

1 Wasser **(13)**,
1 Dattel **(14)**
1 Dinar **(15)**,
oder 1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“ **(16)**.

**18**
Immer wenn der Spieler die Wechselstube benutzt, erhält er 1 zusätzliche beliebige Ressource (1 Wasser, 1 Dinar oder 1 Dattel)

**20**
Der Spieler erhält sofort
2 Dinar
aus dem Vorrat.

**21**
Der Spieler erhält sofort
3 Datteln
aus dem Vorrat.

## 22–42: Man benötigt 3 Gelehrte + muss 1 Dattel bezahlen

**22**
Erwirbt der Spieler auf dem ganz linken Werkstattfeld ein Stadttor für **0 Dinar**, **verliert** er dabei **keine** Punkte.

**26–27**
Schreitet der Spieler auf der Palast- oder Moschee-Treppe nach vorn, kann er weitere Schritte gegen Abgabe von Datteln / Wasser erkaufen:

1 Dattel = 1 Schritt **(26)**,
1 Wasser = 1 Schritt **(27)**.

**29**
Immer wenn der Spieler die Bezirksaktion: „Großer Platz“ ausführt, erhält er am Ende der Aktion zusätzlich Punkte.

Die Anzahl Punkte richtet sich nach der Anzahl der Zuschauer, die dem 2-Punkte-Feld zugewandt sind. Es muss hier kein Gaukler-Keshi auf dem 2-Punkte-Feld eingesetzt sein.

***Beispiel:***
***Lukas erhält am Ende der Bezirksaktion „Großer Platz“ 4 Punkte: 2 für jeden zum 2-Punkte-Feld ausgerichtetem Zuschauer (in diesem Fall 2).***

**23–25**
Führt der Spieler die Bezirksaktion: „Dattelplantage“ aus, kann sich der Spieler bei jedem Dattelpflücker-Keshi einzeln entscheiden, ob er 1 Dattel erhalten möchte oder:

1 Wasser **(23)**,
1 Dinar **(24)**,
oder 1 Punkt **(25)**.

**28**
Zu Beginn jeder Durchgangswertung erhält der Spieler einmal jeden Bonus der von ihm überquerten Stromschnellen.

**30** ϟ

Der Spieler erhält einen beliebigen Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein.

**31** ∞

Der Spieler besitzt ab sofort auf jedem Abschnitt seiner Zuschauerscheibe 1 Zuschauer extra.

***Beispiel:***
***Das markierte Feld zählt jetzt als 4 Zuschauer.***

**32** ∞

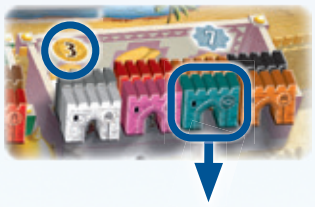
Der Spieler zahlt beim Kauf eines Stadttores 1 Dinar weniger.

**Hinweis:** Kauft der Spieler ein Stadttor für 0 Dinar, erhält er aber **keinen** Dinar aus dem Vorrat.

**33** ∞

Der Spieler darf ab sofort grundsätzlich Datteln und Wasser wie Dinare nutzen und damit bezahlen. Umgekehrt gilt dieses aber nicht!

***Beispiel: Marie möchte ein Stadttor vom Werkstattfeld ganz rechts kaufen und müsste eigentlich 3 Dinar bezahlen. Sie bezahlt stattdessen mit 2 Datteln und 1 Dinar.***



**34** ∞

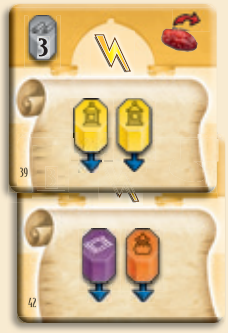
Führt der Spieler die Bezirksaktion „Souk“ aus, darf er mit 1 Assistenten mehrere Luxuswaren kaufen, sofern er dafür ausreichend viele Waren-Keshis abgeben kann.

**35** ∞

Jeder Wasserverkäufer-Keshi bringt dem Spieler 2 Wasser statt 1 Wasser.

**36** ∞

Kauft der Spieler ein Stadttor, darf er sich ab sofort unabhängig von der Farbe des Stadttores einen beliebigen Keshi aus dem Vorrat nehmen.



**37 – 42** ϟ

Der Spieler nimmt sich die zwei dargestellten Keshis aus dem Vorrat und setzt sie den Regeln entsprechend sofort in den „Souk“ ein.

## 43–60: Man benötigt 5 Gelehrte + muss 2 Datteln bezahlen

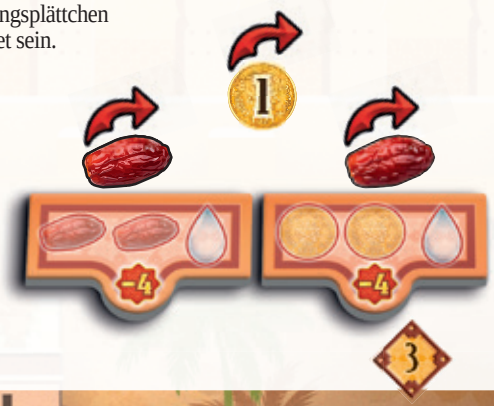
**43** ϟ

Der Spieler nimmt sich zwei beliebige Keshis aus dem Vorrat und setzt sie den Regeln entsprechend sofort ein.

**44** ∞

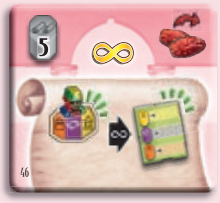
Der Spieler kann bei der Versorgung der Bewohner am Durchgangsende 1 Dinar bezahlen: Dann muss er nur noch 1 **beliebige** Ressource je Versorgungsplättchen abgeben. Diese Ressource muss nicht auf dem Versorgungsplättchen abgebildet sein.

***Beispiel:***
***Sarah bezahlt 1 Dinar. Deshalb muss sie nun pro Versorgungsplättchen nur noch 1 beliebige Ressource bezahlen: Sie gibt 2 Datteln ab.***



**45** ∞

Für das Aktivieren einer Oase bezahlt der Spieler nur noch 1 beliebige Ressource.



**46** ∞

Führt der Spieler die Bezirksaktion: „Souk“ aus, darf er mit 1 Assistenten die Wechselstube mehrfach benutzen, sofern er dafür ausreichend viele Waren-Keshis abgeben kann.

**47** ϟ

Der Spieler prüft auf seiner Zuschauer-Scheibe die Abschnitte mit je 3 Zuschauern und erhält sofort den 3-fach Bonus der Felder, an denen die 3 Zuschauer anliegen. Um den Bonus zu erhalten, muss **kein** Gaukler-Keshi auf den Feldern eingesetzt worden sein.

***Beispiel:***
***Jan erhält 3 Waren-Keshis in <u>einer</u> Farbe seiner Wahl aus dem Vorrat und setzt seinen Imam-schüler auf der Moschee-Treppe 3 Felder vor.***

**48** ∞

Immer wenn der Spieler sich auf der Palast- oder Moschee-Treppe nach vorne bewegt, darf er 1 zusätzlichen Schritt machen.

***Beispiel:***
***Lukas hat 1 Gaukler-Keshi auf dem Großen Platz eingesetzt, der ihm ermöglicht, 1 Schritt mit seinem Imamschüler auf der Moschee-Treppe zu machen. Er darf die Figur nun 1 zusätzlichen Schritt bewegen, also insgesamt 2 Felder weit.***

**49** ∞

Hat der Spieler das letzte Feld der Moschee-Treppe erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.

**50** ∞

Ein Wasserverkäufer-Keshi bringt dem Spieler beim Auslösen der entsprechenden Bezirksaktion ab sofort 1 Wasser und zusätzlich 2 Punkte.

**51** ∞

Führt der Spieler die Bezirksaktion: „Großer Platz“ aus, erhält er am Ende der Aktion alle Boni der Felder, an die jetzt die Abschnitte der Zuschauer-Scheibe mit nur 1 Zuschauer anliegen. Die Boni gibt es zusätzlich und es müssen keine Gaukler-Keshis auf den Feldern eingesetzt sein.

***Beispiel:***
***Sarah erhält 1 Wasser, 1 Dattel und darf ihren Sultanshöfling um 1 Schritt auf der Palast-Treppe vorgehen.***

**52** ∞

Hat der Spieler das letzte Feld der Palast-Treppe erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.

**53**

Der Spieler darf sofort eine beliebige Bezirksaktion durchführen.

**54** ∞

Immer wenn der Spieler einen Gaukler-Keshi auf dem „Großen Platz“ einsetzt, erhält er den entsprechenden Einsetzbonus und zusätzlich den Einsetzbonus der beiden benachbarten Felder. Dabei muss auf den benachbarten Feldern kein Gaukler-Keshi eingesetzt sein, um den Bonus zu erhalten.

***Beispiel: Marie setzt 1 Gaukler-Keshi ein. Als Bonus erhält sie 2 Punkte sowie zusätzlich 1 Wasser und 1 Dinar aus dem Vorrat.***

**55**

Der Spieler geht sofort 3 Schritte auf der Palast- und der Moschee-Treppe nach vorne. Er erhält dabei alle üblichen Boni. Der Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Treppen nach oben steigt.

**56** ∞

Hat der Spieler mit seinem Fischer das Anlegefeld (letztes Feld des Flusses „Tensift“) erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.

**57**

Der Spieler stellt sofort einen Wasserverkäufer-Keshi aus dem Vorrat neben das grüne Zelt im „Souk“ und erhält sofort 3 Wasser.

Ab dem nächsten Zug erhält er für diesen Wasserverkäufer-Keshi entsprechend der Regeln für die roten Keshis in den anderen Bezirken immer dann für jeden seiner dort platzierten Assistenten 1 Wasser, wenn er die Bezirksaktion „Souk“ nutzt (Warentausch oder Luxusware kaufen) oder 1 neuen Waren-Keshi nimmt.

**58**

Der Spieler bezahlt 1 Dattel und nimmt sich 1 Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage, die genau 7 Gelehrten-Keshis benötigt. Dabei darf er die Voraussetzung „7 Gelehrte besitzen“ ignorieren.

**59**

Der Spieler erhält sofort **alle** Boni, die sich auf der Linie zwischen seinen zwei Figuren auf der Palast- und der Moschee-Treppe befinden.

***Beispiel:***
***Lukas erhält 1 Dinar, 3 Punkte sowie je 1 Keshi in Rot und Hellgrün aus dem Vorrat.***

**60** ∞

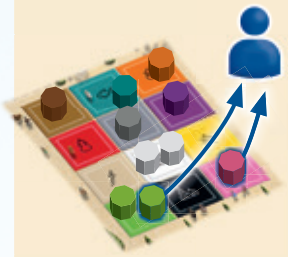
Immer wenn der Spieler einen Bonus von Stromschnellen auf dem Fluss „Tensift“ erhält, bekommt er den Bonus 2-mal statt 1-mal.

# 61–72: Man benötigt 7 Gelehrte + muss 3 Datteln bezahlen

**61** ∞

In der Phase: „Keshis nehmen & einsetzen“ darf der Spieler **immer 2** beliebige Keshis von den herausgefallenen Keshis nehmen. Diese beiden Keshi dürfen sowohl gleichfarbig als auch verschiedenfarbig sein.

**Ausnahme:** Sollte insgesamt nur noch 1 Keshi im Auslauf liegen oder der Spieler keinen anderen Keshi nehmen dürfen, weil seine entsprechenden Bezirke komplett gefüllt sind, kann und darf er nur 1 Keshi nehmen.



***Beispiel:***
***Jan entscheidet sich, je 1 Keshi in Hellgrün und in Rosa zu nehmen. Er hätte aber z.B. auch die 2 hellgrünen Keshis nehmen dürfen, oder eine beliebige andere Kombination.***

**62**

Der Spieler aktiviert sofort 3 seiner erkundeten (offen ausliegenden) Oasen.

**Hinweis:** Eine Wüstenstadt kann mit diesem Plättchen NICHT aktiviert werden!

**63** ∞

Immer wenn der Spieler durch das Überqueren einer Schwelle auf der Palast- bzw. Moschee-Treppe einen Linien-Bonus bekommt, darf er sich 2 unterschiedliche Boni von der Linie nehmen statt nur 1 Bonus.

**64**

Der Spieler nimmt sich 1 beliebigen Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein. Anschließend führt er die Bezirksaktion aus, in die er den Keshi eingesetzt hat.

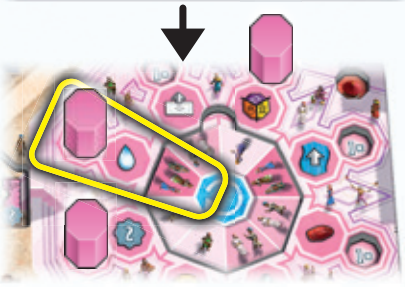
**65** ∞

Der Spieler führt die Bezirksaktion: „Großer Platz“ ab jetzt immer 2-mal nacheinander aus. Dabei wird auch die Zuschauerscheibe jeweils 1-mal gedreht.

***Beispiel:***
***1) Marie dreht die Zuschauerscheibe und entscheidet sich danach für dreimal 2 Punkte.***
***2) Dann dreht sie die Scheibe ein weiteres Mal und erhält 3 Wasser aus dem Vorrat.***

*1)*

*2)*



**66** ∞

Immer wenn der Spieler Stadttore erwirbt, erhält er **2 Keshis** in der entsprechenden Stadttor-farbe statt 1 Keshi.

**67**

Der Spieler nimmt sich 3 beliebige Keshis aus dem Vorrat und setzt sie den Regeln entsprechend sofort ein.

**68** ∞

Immer wenn der Spieler eine Oase erkundet (auf die Vorderseite dreht), wird die Oase sofort einmal wie in der Schlusswertung gewertet.

Anschließend bleibt die Oase offen auf ihrem Platz in der Sahara liegen („erkundet“) und kann später vom Spieler aktiviert werden.

**69**

Beim Flussbonus am Rundenende erhält der Spieler **alle** Boni seiner überquerten Stromschnellen statt 1 Bonus.

**70**

Der Spieler erhält sofort alle Boni seiner eingesetzten Gaukler-Keshis auf dem „Großen Platz“. Die Höhe des jeweiligen Bonus richtet sich nach der gerade an dem Feld anliegenden Anzahl von Zuschauern auf der Zuschauer-Scheibe.

***Beispiel: Jan erhält für jeden seiner insgesamt 4 eingesetzten Keshis den Bonus gemäß der aktuellen Zuschaueranzahl:***
***1 Schritt mit seinem Sultanshöfling auf der Palast-Treppe, 3 Schritte auf dem Fluss Tensift, 3 Dinar aus dem Vorrat und 2 Punkte.***

**71**

Der Spieler wertet sofort eine seiner aktivierten Oasen. Die Oase bleibt anschließend aktiviert und kann am Ende des Spiels erneut gewertet werden.

**72**

Der Spieler darf beliebig viele Ressourcen (Dattel, Wasser und Dinar) abgeben und erhält je abgegebener Ressource 2 Punkte.

# Oasen & Wüstenstädte (Erweiterung 5)

Aktivierte Oasen (max. 3) und Wüstenstädte werden am Ende des Spiels gewertet und bringen Punkte. Dabei gibt es umso mehr Punkte, je häufiger der Spieler die Bedingung des Plättchens erfüllt hat. Zur Erfüllung zählen IMMER nur die eigenen Ressourcen/ Materialien auf dem eigenen persönlichen Tableau oder dem eigenen Vorrat.

Zum schnellen Nachschlagen der jeweiligen Oase kann in der Übersicht nach der Plättchennummer der Oase (obere linke Ecke) gesucht werden. Oasen, die in ihrer Funktion gleich sind und sich nur in Details unterscheiden, sind in der Übersicht zusammengefasst.

## Oasen

### 01–04

Der Spieler erhält für jedes gebaute Stadttor in den entsprechenden Farben die abgebildeten Punkte.

***Beispiel: Für 1 Tor in Schwarz, 3 in Türkis und 2 in Hellgrün auf seinem Tableau erhält Jan 12 Punkte.***

### 05–13

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für jeden Keshi in der entsprechenden Farbe, der sich auf seinem persönlichen Tableau befindet. Sollte ein Spieler keinen einzigen Keshi in der entsprechenden Farbe haben, erhält er nur 3 Punkte (3+0).

***Beispiel: Sarah hat 4 Wasserverkäufer-Keshis auf ihrem Tableau und erhält insgesamt 7 Punkte (3+4).***

### 14–18

Der Spieler erhält für jedes Plättchen mit der dargestellten Luxusware die abgebildeten Punkte.

***Beispiel: Lukas hat im Spielverlauf 3 Prunkschuhe erworben und erhält dafür 6 Punkte.***

### 19–21

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für jede abgebildete Ressource, die der Spieler in der Schlusswertung bei der Berechnung der Punkte dieses Plättchens in den allgemeinen Vorrat abgibt. Es dürfen maximal 12 Ressourcen abgegeben werden. Sollte der Spieler keine einzige abgebildete Ressource abgeben können, erhält er nur 3 Punkte (3+0).

***Beispiel: Marie hat zur Schlusswertung noch 5 Datteln in ihrem persönlichen Vorrat, die sie nun abgibt. Sie erhält insgesamt 8 Punkte (3+5).***

### 22–23

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für:

Jede von ihm erworbene Luxusware **(22)**
Jede von ihm erworbene Gelehrten-Schriftrolle **(23)**

Sollte der Spieler keine einzige Luxusware bzw. Gelehrten-Schriftrolle besitzen, erhält er nur 3 Punkte (3+0).

### 24

Der Spieler erhält 4 Punkte für jeden Bezirk, in dem sich maximal 3 Keshis befinden. Der Wasserverkäufer-Keshi **zählt** hierbei nicht mit.
**Ausnahme:** Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.

***Beispiel: Jan hat in 4 Bezirken jeweils nicht mehr als 3 Keshis in der Farbe des Bezirks eingesetzt. Er erhält 16 Punkte.***

### 25

Der Spieler erhält 4 Punkte für jeden komplett gefüllten Bezirk, das heißt 8 Keshis der entsprechenden Farbe und ein Wasserverkäufer-Keshi.
**Ausnahme:** Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.

### 26

Der Spieler erhält 3 Punkte für jede aktivierte Oase. Hierbei zählen **alle** aktivierten Oasen, nicht nur die 3 Oasen, welche der Spieler für die Wertung auswählt.

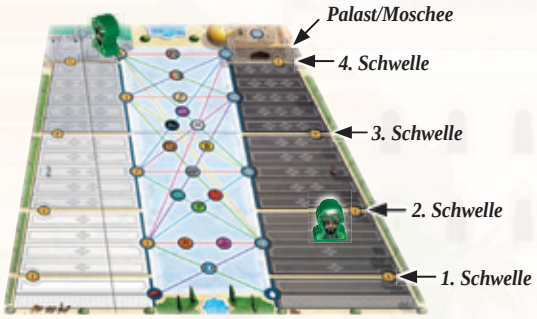
### 27, 28

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er das letzte Feld der Palast- **(27)** bzw. Moschee-Treppe **(28)** erreicht hat.

### 29

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er auf der Palast- und Moschee-Treppe zusammen mindestens 5 Schwellen in neue Abschnitte überquert hat.

***Beispiel: Sarah steht mit ihrem Sultanshöfling auf dem Palast (hat mit ihm also alle 4 Schwellen überschritten) und mit dem Imamschüler im zweiten Abschnitt zwischen der 1. und 2. Schwelle.***
***Insgesamt hat sie damit 5 Schwellen überquert und erhält 7 Punkte.***



### 30

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er am Ende des Spiels mit seinem Fischer an einem Steg des Anlegefeldes angelegt hat (letztes Feld des Flusses „Tensift“).

# Wüstenstädte

## 01

Der Spieler erhält 2 Punkte für **jedes** auf seinem persönlichen Tableau gebaute Stadttor.

## 02

Der Spieler erhält 2 Punkte für jede von ihm erworbene Luxusware.

## 03

Der Spieler erhält 2 Punkte für jede von ihm erworbene Gelehrten-Schriftrolle.

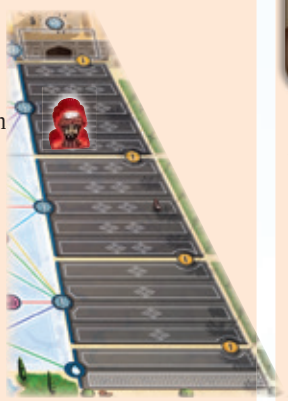
## 04

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt, den er mit seiner Figur auf der Palast-Treppe gegangen ist. Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.

## 05

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt, den er mit seiner Figur auf der Moschee-Treppe gegangen ist. Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.

***Beispiel:***
***Lukas hat mit seinem Imamschüler das unterste Feld des 4. Abschnitts erreicht und ist somit 11 Schritte gegangen – er erhält 11 Punkte.***



## 06

Der Spieler erhält 1 Punkt für je 3 beliebige Keshis, die sich auf seinem Spielertableau befinden.

Dabei zählen die Waren-Keshis (Orange, Gelb, Lila) nicht!

***Beispiel: Sarah hat 39 Keshis auf ihrem Tableau (siehe Abbildung links [Oase 05–13], bzw. S.14 der Anleitung) Sie erhält für je 3 davon 1 Punkt, insgesamt also 13 Punkte.***

## 07

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt auf dem Fluss „Tensift“. Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.

## 08

Der Spieler erhält 2 Punkte für jeden Bezirk mit mindestens 4 Keshis. Hierbei zählen auch die Wasserverkäufer-Keshis in den Bezirken.
**Ausnahme:** Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.

## 09

Der Spieler erhält Punkte für jeden seiner Gaukler-Keshis auf dem „Großen Platz“. Je Gaukler-Keshi erhält der Spieler Punkte gemäß der Anzahl der an dem Keshi anliegenden Zuschauer auf der Zuschauer-Scheibe.

***Beispiel: Marie hat 3 Gaukler-Keshis auf ihrem Großen Platz. Diese sind benachbart zu 2, 1 und 3 Zuschauern. Sie erhält also 6 Punkte.***

Die Wüstenstädte mit den Zahlen 10–12 geben nicht am Ende des Spiels Punkte, sondern bringen beim Aktivieren eine Sofortaktion, die der Spieler umgehend ausführt.

## 10

Der Spieler darf sich eine beliebige offenliegende Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage nehmen. Hierfür braucht der Spieler **nicht** die Voraussetzungen zu erfüllen und muss auch **nicht** die Dattelkosten zahlen.

***Beispiel: Lukas wählt das links liegende Plättchen aus der zweiten Zeile und darf als Sofort-Effekt 3 beliebige Keshis einsetzen. Die Datteln muss er nicht bezahlen und muss auch keine 7 Gelehrten auf seinem persönlichen Tableau haben.***

## 11

Der Spieler darf sich eine beliebige offenliegende Luxusware aus der Auslage nehmen. Er muss für die Luxusware keine Waren-Keshis abgeben.

***Beispiel: Sarah wählt die Luxusware mit der Halskette, erhält 13 Punkte und legt sie vor sich ab. Die Kosten von 3 bzw 2 Keshis in Lila bzw. Orange muss sie nicht bezahlen.***

## 12

Der Spieler darf sich sofort ein beliebiges Stadttor vom Spielplan nehmen und einbauen. Er muss keinen Dinar für das Stadttor bezahlen, erhält oder verliert aber die Punkte, bekommt einen Keshi in der entsprechenden Farbe und 2 Punkte extra, wenn das Stadttor auf dem passenden Feld eingebaut wird.

**Hinweis:** Der Spieler benötigt hierzu 1 freien Wächter-Keshi auf seinem Wachturm, der nach dem Einsetzen des Tores vor dieses versetzt wird!

***Beispiel: Jan wählt ein weißes Tor vom rechten Werkstattfeld. Er erhält 7 Punkte und kann das Tor passend einbauen, wofür er weitere 2 Punkte erhält. Er stellt 1 freien Wächter vom Wachturm dazu. Dann kann er 1 weißen Keshi einsetzen.***

# Fluss-Plättchen

Am Ende eines Durchgangs erhält der Spieler, der am weitesten vorne auf dem Fluss „Tensift“ steht, den Bonus des Fluss-Plättchens. Im letzten Durchgang, erhalten zwei Spieler einen Bonus (außer im Spiel zu Zweit. Dort entfällt der Bonus für den Zweitplatzierten).

Zum schnellen Nachschlagen des jeweiligen Plättchens kann in der Übersicht nach der Plättchennummer (untere linke Ecke) gesucht werden.

***Vorderseite:*** ***Rückseite:***

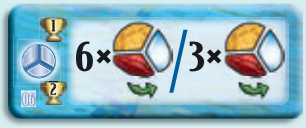
**01**
Der Spieler darf eine beliebige Bezirksaktion ausführen.

**02**
Zu Spielbeginn werden 3 der **übrig-gebliebenen Oasen** offen neben dem Spielplan gelegt. Der Spieler, der die erste Flusswertung gewinnt, darf sich nun 1 dieser Oasen aussuchen und sie sofort aktivieren. Dieser Spieler könnte am Ende des Spiel ggf. 7 Oasen aktiviert haben. Das ist erlaubt. Er legt dann die siebte aktivierte Oase rechts neben seinem Vorratstableau ab.

**03**
Der Spieler darf sich zwei beliebige Keshis aus dem Vorrat nehmen und sie den Regeln entsprechend sofort einsetzen. Er erhält dafür ggf. auch den Einsetzbonus.

**04**
Der Spieler erhält 5 Punkte.

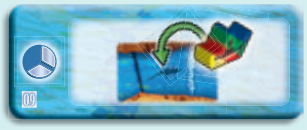
**05**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 7 Punkte, der Zweitplatzierte erhält 3 Punkte.



**06**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 6 beliebige Ressourcen, der Zweitplatzierte erhält 3 beliebige Ressourcen.

**07**
Der Spieler erhält einen Wasserverkäufer-Keshi und darf ihn den Regeln entsprechend sofort einsetzen.

**08**
Der Spieler erhält 3 Punkte.



**09**
Der Spieler stellt zu Beginn des nächsten Durchgangs seinen Fischer auf dem Fluss „Tensift“ direkt auf das Feld mit dem Krokodil. Er startet den letzten Durchgang also mit Vorsprung vor den anderen Spielern.

**10**
Der Spieler nimmt sich je 1 Waren-Keshi aller 3 Farben aus dem Vorrat und darf sie den Regeln entsprechend sofort einsetzen.

**11**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf 3 Schritte auf der Palast- oder der Moschee-Treppe mit seiner Figur ziehen. Der Zweitplatzierte darf 1 Schritt ziehen.

**12**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.

**Bonus:** 1 Punkt je gebautes Stadttor.

**Bonus:** 1 Punkt je eingesetzter Dattelpflücker-Keshi.

**13**
Der Spieler nimmt sich 1 Gaukler-Keshi, 1 Karawanenführer-Keshi oder 1 Wächter-Keshi aus dem Vorrat und darf ihn den Regeln entsprechend sofort einsetzen.

**14**
Der Spieler erhält 1 Wasser, 1 Dinar und 1 Dattel aus dem Vorrat.

**15**
Der Spieler darf zwei seiner bereits erkundeten (offen ausliegenden) Oasen kostenlos aktivieren.

**16**
Der Spieler führt 2-mal hintereinander die Bezirksaktion: „Großer Platz“ aus. Zwischen den beiden Aktionen dreht er wie üblich die Zuschauer-Scheibe um 1 Feld weiter.

**17**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.

**Bonus:** 1 Dattel und 1 Münze für jeden seiner eingesetzten Gaukler-Keshis.

**Bonus:** 1 Wasser und 1 Dattel für jeden seiner eingesetzten Wasserverkäufer-Keshis.

**18**
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.

**Bonus:** 1 Punkt für je 4 eingesetzte Keshis auf dem persönlichen Tableau.

**Bonus:** 2 Punkte für jede selbst erworbene Luxusware.

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.



est. 1989 QUEEN GAMES

Regelheft

Bezahle Ressourcen, um erkundete Oasen zu aktivieren.

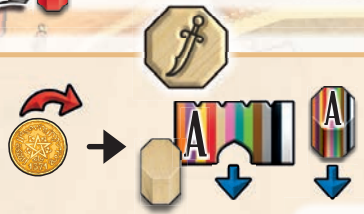
11

Gib Datteln ab, um Schriftrollen zu erwerben.
**Hinweis:** Anzahl deiner Gelehrten-Keshis beachten!

10

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“ vor.

8



Bezahle Dinare, um Stadttore zu kaufen. Stelle sofort je 1 deiner freien Wächter-Keshis dazu.

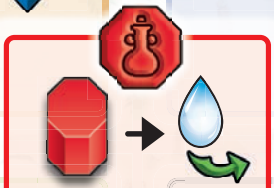
11

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf der Palast-Treppe vor.

10

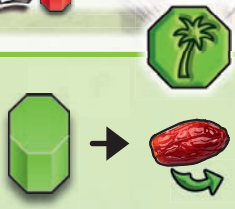
Gib Waren-Keshis ab, um 1 Luxusware zu kaufen oder 1× die Wechselstube zu nutzen.

9



Wenn du einen Assistenten in einem Bezirk mit einem Wasser-Verkäufer nutzt: Erhalte 1 Wasser.

12

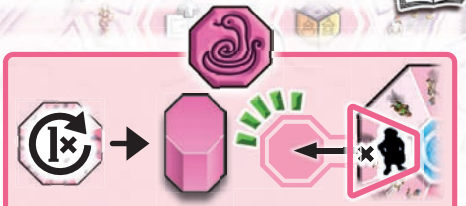


**Je Keshi:** Erhalte 1 Dattel.

9

**Je Keshi:** Gehe 1 Schritt auf der Moschee-Treppe vor.

10



Drehe die Scheibe um 1 Abschnitt weiter. Wähle 1 Keshi. Nutze dessen Bonus 1× je Zuschauer auf dem ihm zugewandten Abschnitt.

9

**Achtung:** Diese Seite soll einen kurzen Überblick über die Aktionen der einzelnen Bezirke bieten. Für die genauen Regeln siehe S. 8–12 in der Anleitung (auch über den obigen QR-Code herunterzuladen).